

Club Nintendo

The Sacred Stones
Double Dragon III

DOUBLE DRAGON III

HYPER SOCCER

SNAKE'S REVENGE

GAME BOY

FOOTBALL INTERNATIONAL
MARBLE MADNESS

Jaargang 4 – 1992 Uitgave 3

Club Nintendo®

Postbus 564, 3430 AN, Nieuwegein, Nederland
Hotline: 03402 51045

Hieronder vind je een lijst met cassettes die momenteel beschikbaar zijn voor je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ & GAME BOY™.



Action Series

- A Boy and His Blob
- Air Wolf
- The Adventures of Bayou Billy
- Bad Dudes
- Boulder Dash
- Bugs Bunny Birthday Blow Out
- Burai Fighter
- Captain Skyhawk
- Castlevania™
- Double Dragon
- Double Dragon II
- **Double Dragon III**
- **Godzilla**
- Gradius
- Gremlins 2
- Hunt for Red October
- Isolated Warrior
- Jackie Chan's Action Kung Fu
- Kabuki - Quantum Fighter
- Kung Fu™
- Life Force
- **Little Nemo - The Dream Master**
- Low G Man
- Probotector
- Rescue
- Robocop™
- **Road Fighter**
- Rollergames
- Rush 'N Attack™
- Silent Service
- Snake Rattle N' Roll
- Solar Jetman
- Stealth ATF
- Top Gun
- Top Gun - The Second Mission
- Totally Rad
- Trojan



Brain Series

- **Adventures of Lolo 2**
- Dr. Mario
- Kickle Cubicle
- Tetris



Sport Series

- Blades of Steel™
- Days of Thunder
- Double Dribble™
- Goal
- Golf
- Fighting Golf
- **Hyper Soccer**
- Jack Nicklaus - Championship Golf
- Ice Hockey
- **Lunar Pool**
- Nintendo World Cup
- Power Blade
- Punch-Out!!™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Skate or Die
- Ski or Die
- Super Off Road
- Super Spike V'Ball
- Tennis
- Track & Field II
- Turbo Racing
- World Wrestling™
- WrestleMania Challenge
- WWF WrestleMania



Light Gun Series

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™



Adventure Series

- Batman
- Battle of Olympus
- Bionic Commando™
- Blaster Master
- Blue Shadow
- Captain Planet
- Defender of the Crown
- Duck Tales™
- Faxanadu™
- Fester's Quest
- Goonies II™
- IronSword
- Legend of Zelda™
- Maniac Mansion
- Mega Man™
- Mega Man 2™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Mission Impossible
- New Ghostbusters II
- Rad Gravity
- Rescue Rangers
- Shadowgate
- Shadow Warriors
- Simon's Quest
- The Simpsons
- Snake's Revenge
- Solstice
- Star Wars
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Super Mario Bros. 3™
- Swords & Serpents
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Teenage Mutant Hero Turtles II
- Wizards & Warriors
- Wrath of the Black Manta
- Zelda II - The Adventure of Link



Arcade Series

- Bubble Bobble™
- **Crack Out**
- Donkey Kong Classics™
- Dragon's Lair
- Gauntlet II
- New Zealand Story
- Paperboy™
- Pinbot™
- Popeye™
- Rainbow Island



Programmable Series

- Excitebike™

VERSCHIJNT BINNENKORT

High Speed
Four Player Tennis
Adventure Island II
Hook
NES Open Golf Tournament
Mega Man 3
Terminator II

Game Boy

- Alleyway™
- The Amazing Spiderman
- Balloon Kid™
- Batman
- Blades of Steel
- Boulder Dash
- Boxxle
- Bubble Bobble
- Bubble Ghost
- Bugs Bunny
- Burai Fighter Deluxe
- Burger Time Deluxe
- Castlevania
- Chase HQ
- Chessmaster
- Choplifer II
- Dynablaster
- Double Dragon
- **Double Dragon II**
- Dr. Mario
- Duck Tales™
- F-1 Race
- **Football International**
- Fortified Zone
- Gargoyle's Quest
- Gauntlet II
- Ghostbusters 2
- Golf
- Gremlins 2
- Hunt for Red October
- Hyper Lode Runner
- King of the Zoo
- Kwirk™
- Kung Fu Master
- **Marble Madness**
- Mercenary Force
- Motocross Maniacs
- Navy Seals
- Nemesis
- Nintendo World Cup
- Othello
- **Pacman**
- Paperboy
- Pinball Revenge of the Gator
- The Rescue of Princess Blobette
- Q*Bert
- Qix™
- R-Type
- Radar Mission
- Robocop
- Side Pocket
- The Simpsons
- Skate or Die
- Sneaky Snakes
- Snoopy's Magic Show
- Solar Striker™
- Solomon's Club
- Super Mario Land™
- Super RC Pro-Am
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tennis™
- Wizards & Warriors
- **WWF Superstars**

VERSCHIJNT BINNENKORT

Trax
Metroid II
Kid Icarus
Hook
Adventure Island
Caesar's Palace
Mega Man World
Terminator II

Koop voor NES-systemen uitsluitend Nederlandse hardware en videospellen. Hardware en videospellen uit landen die geen PAL-tv-systeem hebben, werken namelijk vaak niet en kunnen de kwalitelt van het spel op ons Nederlandse televisiesysteem aanzienlijk aantasten. Importprodukten die niet door Nintendo zijn goedgekeurd, worden ook niet gegarandeerd in Nederland.

Club Nintendo

Brief van Super Mario

Dit is alweer het derde nummer sinds we het uiterlijk van Club Nintendo hebben gewijzigd, en het ziet er naar uit dat die verandering goed ontvangen is. Blijf ons desondanks schrijven, want één van de leukste dingen van mijn werk is jullie commentaren op het blad te ontvangen en te lezen!

In deze uitgave wordt opnieuw een aantal fantastische spellen voor jullie besproken, waarbij **"Double Dragon III"** bovenaan staat. Niet alleen kan het met z'n tweeën worden gespeeld en maakt het allerlei nieuwe bewegingen mogelijk, maar ook de beelden zijn zonder meer verbazingwekkend! Lees daarom de vier pagina's lange beschouwing voor het complete verhaal!

Nog een verrassing die we voor jullie in petto hebben vormen de zes pagina's met wel heel handige tips en trucs en fantastische kaarten voor zowel **"Snake's Revenge"** als **"Mission Impossible"**. We weten dat het niet meevalt een geheime spion te spelen, dus heb je hier hopelijk wat aan!

Nieuw voor de NES zijn ook het nieuwe Lolo-spel **"Adventures of Lolo 2"**, **"Little Nemo – The Dream Master"**, een adembenemend avontuur, autoracen door de stad in de vorm van **"Road Fighter"** en een ruimtetijdperk-versie van het biljartspel, **"Lunar Pool"**. Bovendien is er nu ook **"Hyper Soccer"**, veruit het beste voetbalspel dat we ooit gespeeld hebben!

En natuurlijk is er ook weer de gebruikelijke selectie van nieuwe Game Boy™ spellen. Eindelijk verschijnt dan toch The Hulkster op dit draagbare wondertje met **"WWF Superstars"**, evenals het briljante **"Marble Madness"** en een ongelooflijk spannende versie van **"Gauntlet II"**. Ook wordt het klassieke **"Pacman"** besproken, evenals **"Football International"**, een nieuw spel voor de Game Boy™. Dat mag je niet missen!

In het volgende nummer worden niet alleen nog meer nieuwe en opwindende spellen besproken, maar vind je ook een uitvoerige beschrijving van de krachtige Super NES! Moeten we nog verder gaan?!

President: Super Mario, Redacteur: Mark Smith, Fotografie: Dennis Hemmings, Vormgeving: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd., Druk Catalyst Publishing Engeland, Redactie: Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland. Nintendolijn(NL) 03402-51045 (B) 02-478-9208

Inhoud

Kenmerkende Overzichten

Game Boy

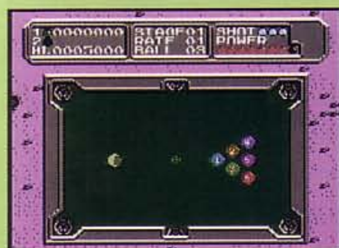
Tips en Trucs

Spelershoek

Club Nintendo Nieuws



Lunar Pool™


Effectballen met de keu...

EEN NIEUW SPEL VOOR HET RUIMTETIJDPERK!

Zelfs de meest fervente "nine ball fanatic" (negen-ballen-fanaat) heeft ooit een spelletje pool als dit gespeeld! "Lunar Pool" gaat weliswaar uit van de principes van dit spel op het groene laken, maar voegt er door een aantal gevarieerde en lastige tafels ongekende varianten aan toe!


Precisie... daar gaat het om, net als vooruitdenken!

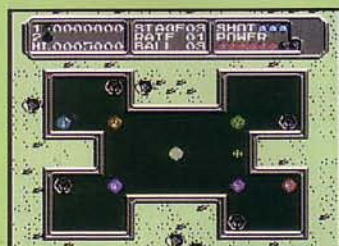
WERK ZE IN DE "POCKETS"!

"Lunar Pool" vereist ongelooflijk veel vaardigheid en een haarscherp beoordelingsvermogen. Het gaat er niet alleen maar om de keubal zo hard mogelijk te raken en er het beste van te hopen - subtiliteit is even belangrijk is accuratesse!

De spelregels zijn eenvoudig - werk alle ballen op de tafel in de "pockets', behalve de keubal natuurlijk. Het aantal ballen en het aantal "pockets" waarop moet worden gericht varieert van tafel tot tafel, maar daar kom je zelf ook wel achter...

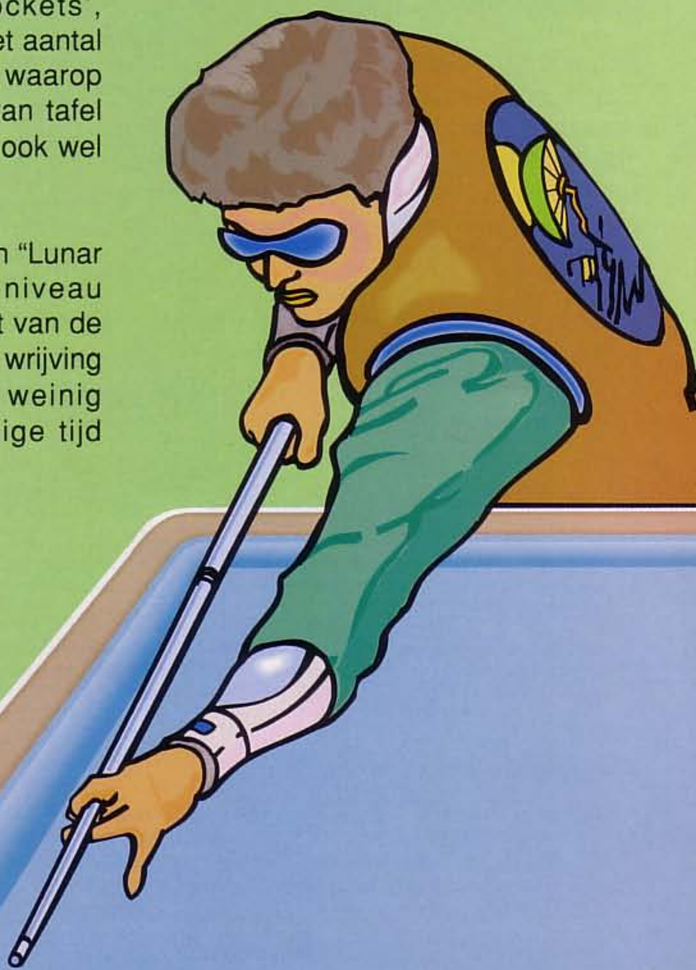
Door een nieuwe mogelijkheid in "Lunar Pool" kun je het wrijvings-niveau veranderen, waardoor het effect van de bal wordt beïnvloed. Door veel wrijving ligt de bal eerder stil, door weinig wrijving blijven de ballen enige tijd doorrollen!

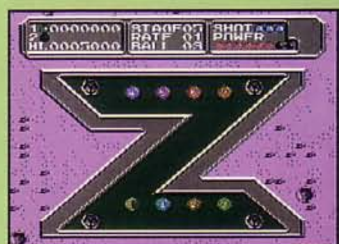

Gek of niet?!


Hier wordt een hoog wrijvingsniveau aanbevolen!

FUTURISTISCHE PRET

In totaal zijn er zestig fantastische tafels beschikbaar, waarvan een aantal heel bijzonder en uitdagend, terwijl andere er bedrieglijk simpel uitzien. Je kunt het tegen een vriend of vriendin opnemen of tegen de NES, of gewoon in je eentje oefenen. Wat je ook kiest, het spel blijft steeds verfrissend en stimulerend.




Er is veel oefening voor nodig om de bal in de juiste hoek te laten terugstuiten!


Werk de bal hier heel voorzichtig, accuraat en langzaam in de "pocket"!



ROAD FIGHTER™

Breng je motoren op toeren

Bereid je voor een een razendspannende race over de snelweg in deze variant op een klassiek speelhalspel! Er wachten je vier uiterst lastige circuits. Doe dus je gordel om, zet je motor aan en maak je klaar om wat rubber te verschroeien!

Een chaos van auto's

Tijdens deze spannende race moet je heel wat hindernissen overwinnen. Overal om je heen zijn wagens van tegenstanders, waarvan enkelen proberen je te blokkeren, terwijl olieplassen, wegblokkades en vrachtwagens heel wat schade veroorzaken als je ze raakt! Als je een andere wagen raakt, raakt die van jou in de slip. En het lukt alleen de meest ervaren coureurs daar weer uit te komen voordat zij stuurloos de zijkant van de weg inschuiven!

Afstand - hoe ver het nog naar de geblokte vlag is!

Snelheid - topsnelheid 400 km/u.



Speelscherm.

Brandstofniveau - als dat op nul komt te staan, is het afgelopen met je!

De vier circuits...

WOONWIJK

Tijdens deze nogal rechtlijnige inleiding zijn er nauwelijks bochten in de weg. Bovendien is hij overal breed, waardoor je goed kunt manoeuvreren en alles uit je wagen kunt halen! Als het je lukt het grootste deel van dit circuit te nemen zonder te verongelukken, komt de Konami-man voorbijvliegen die je met 1000 punten beloont!

BRUG

Het tweede level is helemaal recht, maar pas wel op voor de olieplassen en barrières waar je tegenop kunt vliegen!

KUSTWEG

Door z'n scherpe haarspeldbochten en maar twee banen is de kustweg heel gevaarlijk! Blijf zoveel mogelijk op één baan rijden en pas op dat je de macht over het stuur niet verliest!

BERGWEG

Dit lastige circuit is weliswaar breed, maar er zijn heel wat gevaarlijke bochten te nemen. Bovendien neemt het aantal hindernissen dramatisch toe!



Pas op voor de vrachtwagen tegen het einde van dit level!



Probeer de bonuswagen te halen!

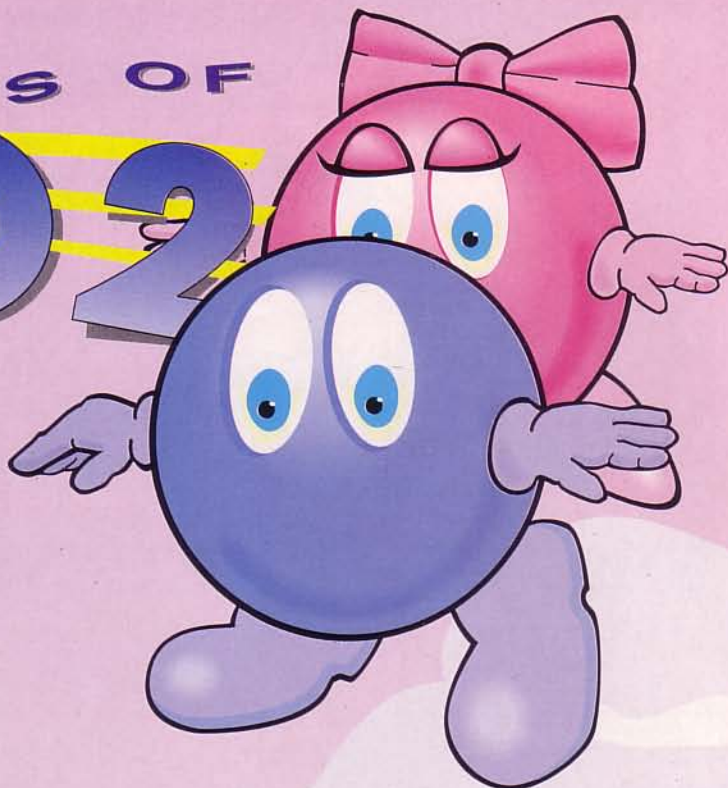


Druk je voet naar beneden!



Pas op voor wegblokkades!

Adventures of Lolo 2



Herinner je je die schattige Lolo en Lala? En kun je je die boosaardige heerschappij van de koning van Eierland nog voor de geest halen? En hoe zou je de meest raadselachtige puzzelschermen die je je maar kunt voorstellen kunnen vergeten! Welnu, je hebt het al geraden, zij zijn terug in een waarlijk fantastisch vervolgavontuur, "The Adventures of Lolo 2".

Tweemaal zoveel pret - tweemaal zoveel actie

Deze keer heeft de koning van Eierland zichzelf werkelijk overtroffen! Hij heeft namelijk alle mensen uit Lolo's vaderland meegenomen en die opgesloten in zijn duistere en ellendige kerkers.

Als Lolo en Lala terugkeren van hun avonturen in het spookkasteel, staat de boosaardige koning ze al op te wachten met een nieuwe en nog vervelender uitdaging.

Hij daagt Lolo namelijk uit zijn toren en kasteel in te gaan. Daar moet hij door duistere kamers trekken die nog veel verraderlijker zijn dan die in het spookkasteel! Om ervoor te zorgen dat Lolo geen geintjes uithaalt, lokt de koning Lala in gevangenschap in zijn kasteel. Hier moet zij blijven terwijl Lolo alleen rondtrekt door de gevaarlijke en verschrikkelijk lastige schermen waar in elk hoekje en gaatje het gevaar loert...



Van start gaan...





Gebruik vijanden in je eigen voordeel!



Kastelen en torens...

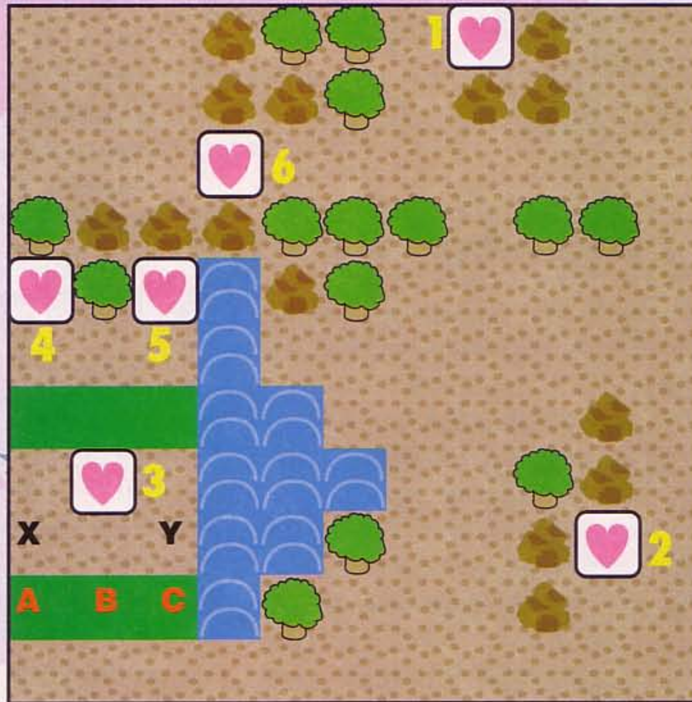
Lolo 2 lijkt veel op zijn voorganger. Het spel heeft hetzelfde soort beelden en dezelfde manier van presentatie. Maar de puzzels, problemen en doolhoven zijn helemaal nieuw en bovendien duivels moeilijk. Alle puzzelliefhebbers die op zijn terugkeer hebben gewacht zullen er verrukt van zijn!

Leid Lolo voorzichtig door de tien etages van dit spel, waarvan elke uit vijf verschillende ruimten bestaat. Onderweg komt hij heel veel loyale en vijandige dienaren van de koning tegen. Deze maken zijn taak wel bijzonder moeilijk, terwijl figuren als Medusa, Gol en Alina hun krachten op Lolo uitoefenen.


Hulp is nabij.

Als je je voorzichtig door dit avontuur heenwerkt, moet je iedere beweging met zeer veel zorg overdenken, want één foutje komt je vaak duur te staan! Je kunt de smaragdblokken en de hartblokken gebruiken om je tegen je vijanden te beschermen, en je moet de hartkaders meenemen omdat die je bepaalde vermogens geven die je tijdens deze speurtocht goed van pas zullen komen. Als je alle harten hebt verzameld en de schat uit de kist hebt, kun je door naar het volgende gedeelte waar onze aardige held nog meer beproevingen en tegenspoed te wachten staan.

Om Lolo tijdens zijn speurtocht te helpen, hebben wij een oplossing voor één van de eerdere levels uitgewerkt, in de hoop dat dat helpt!



1. Neem de harten mee waar 1 en 2 op staat.

2. Duw de blokken A en B naar de posities X en Y.

3. Duw B naar rechts en pak hart 3.

4. Herhaal deze manoeuvre met de blokken daarboven en pak de harten 4 en 5.

5. Pak hart 6 en ren dan terug naar de schatkist!

Obstakels en obstructies

Tijdens zijn reizen komt Lolo tal van vijanden en hindernissen tegen. Het is ons gelukt een aantal tips te verzamelen om je daarlangs te helpen...

Snakey

Gebruik je speciale vermogens om hem in een ei te veranderen, waardoor je hem als blok kunt gebruiken om een rivier over te steken.

Leeper

Als hij je aanraakt, valt hij in slaap en verroert hij geen vin meer.

Schedel

Onschadelijk totdat je alle harten hebt verzameld, want dan breekt de hel los! Gebruik blokken om te voorkomen dat hij ontsnapt.

Gol

Hij is weliswaar roze maar geen doetje! Door strategisch blokken neer te zetten moet je zijn vurige adem proberen te ontwijken.

Medusa

Gebruik ook hier blokken of snakeys om de blik van zijn boze oog te ontwijken!



GODZILLA™ MONSTER OF MONSTERS

Botsing der titanen

Welkom in de wereld van de machtige en kwaadaardige monsters, waar een strijd om de macht tussen de ongelooflijke krachten van prehistorische en neolithische wezens het einde van het universum dreigt in te luiden!

Tijdens deze interstellaire botsing der titanen moet je het opnemen tegen enkele van de meest afschrikwekkende monsters van de kosmos. Het gaat om de verdediging van de aarde tegen een invasie van enorme omvang. Wees gewaarschuwd - dit is geen spel voor weekhartigen!

Oorlog op de planeet Aarde!

We leven in het jaar 2XXX en de aarde heeft een oorlogsverklaring ontvangen van de planeet X. Een onbekende maar meedogenloze tegenstander heeft een legioen ruimtemonsters uitgezonden om de aarde te veroveren. Als reactie daarop stuurt de aarde Godzilla en Mothra erop uit om z'n bestaan te verdedigen, maar zij maken daarbij niet veel kans. Begeleid deze moedige en eerzame monsters door de ringvelden vol gevaren en vijandelijke monsters, totdat je uiteindelijk Ghidora op planeet X ontmoet en verslaat. De wereld rekent op je...



Monolithische macht

Godzilla en Mothra zijn allebei enorm grote wezen met een indrukwekkende krachten. Godzilla is een enorme dinosaurus die kan slaan, schoppen en alles om zich heen aan mootjes kan hakken met zijn staart. Hij heeft ook een straal waarmee hij effectief kan afrekenen met zelfs de meest boosaardige vijand! Mothra is gezegend met het vermogen tot vliegen en beschikt tevens over een doordringende oogstraal en een dodelijke poederaanval.







Monsterchaos

Het eerste scherm dat je verwelkomt is een bord vol achthoekige vlakken. Elk van deze secties vertegenwoordigt een slagveld waar het wezen dat jij hebt uitgekozen zich doorheen moet vechten. Je doel op elk van deze ringvelden is het hoofdkwartier, maar er staan tal van monsterlijke ontmoetingen tussen jou en dat doel!









1. De wildernis
In de razende woestenij van de wildernis zul je tal van wapens en hindernissen tegenkomen.

2. De sub-ruimte
Gebruik alles wat in je macht ligt om de merkwaardige bewoner van de sub-ruimte eronder te krijgen.

3. Het oerwoud
Hier vind je geen alledaagse kamerplanten. Deze jungle zit vol gevaren en hardvochtige vijanden!

4. Vulkaan
Manoeuvreer voorzichtig tussen de vulkaan-uitbarstingen door. Die kunnen worden vernietigd door op de mond van de eruptie te slaan of te schieten!

5. Mecha City
Overal bevinden zich verschrikkelijke en technisch zeer geavanceerde doorgangen waar zwaar geschoten wordt.

6. Hoofdkwartier
Verplaats je snel en gebruik je vuurkracht om deze vijandelijke installatie uit te schakelen.







Strijd der giganten

Nadat je je eenmaal door de wildernis en langs de vulkanen hebt gevochten, moet je het tegen één van de vijandelijke wezens opnemen. Dit zijn machtige vijanden die niet opgeven voordat er een lange en zware strijd is uitgevochten! Hier zijn wat tips om je op weg te helpen.

Tegen Moguera

Moguera is een traag robotmonster, maar zijn oogstraal is vernietigend. Gebruik Godzilla om met dit monsterlijke wezen af te rekenen. Laat hem eerst stralingsaanvallen gebruiken voordat hij Moguera met z'n krachtige staart te lijf gaat.

Tegen Gezora

Dit octopus-achtige wezen stuitert overal rond en gebruikt zijn poten om elke nietsvermoedende tegenstander te pakken te nemen. Gebruik Mothra door haar boven hem te laten vliegen en giftig poeder te laten vallen vanuit haar uitstekende positie.



Aanval op Moguera.



Gezora verslaan



KONAMI HYPER SOCCER

Bereid je voor om het strijdtoneel van het wereldvoetbal te betreden in een spel dat je middenin het meest populaire spel ter wereld stort! Test je vaardigheden tegen de beste voetballers ter wereld in een razendsnelle demonstratie van snelheid en techniek, waarbij de goals het verschil uitmaken!

Daag de computer uit of neem het op tegen een vriend of vriendin in een wedstrijd tegen elkaar. Maar je kunt natuurlijk ook inschrijven voor het wereldkampioenschap, waar je teams uit alle uithoeken van de wereld tegenkomt als je je droom om die schitterende hoofdprijs te veroveren pobeert te realiseren.



Welkom bij het nieuwste sportfestijn voor de NES! Non-stop actie en intense opwinding vormen vaste onderdelen van "Hyper Soccer". Volg samen met ons de verrichtingen van de Engelse teams in de eerste ronden!



Geef de bal nauwkeurig af...



Gebruik de vleugels om openingen te forceren...

"Verre Oosten uitgeschakeld!"

Engeland is heel goed begonnen in hun eerste wedstrijd van dit toernooi. Tijdens de eerste helft moesten zij zich goed verdedigen tegen de Japanse aanvallen, maar met een aantal goed getimede tackles en heldhaftige reddingen van de keeper wisten zij de oosterlingen van scoren af te houden. In de tweede helft draaide Engeland het spel helemaal om. Zij drongen met z'n allen naar voren en wisten de bal goed rond te spelen met afgepaste tikjes en knappe kopballen. Het eerste doelpunt ontstond door een naar binnen afzwaaiende hoekschop. Die werd perfect opgevangen door een aanstormende verdediger, die hem vervolgens ver buiten het bereik van de wanhopige keeper plaatste. Onder luide aanmoedigingen van het publiek bleven de Engelsen maar opdringen om nog een tweede keer te kunnen scoren. Twee schoten knalden tegen het hout voordat de Engelse sterspits drie man aan de rand van het strafschopgebied wist te omspelen en met een fraai schot met z'n linkervoet de bal in de verre bovenhoek wist te werken!

EINDSCORE
ENGELAND 2 - 0 JAPAN



Schiet vanuit een hoek om een kans te maken te scoren.

"Korea geklopt"

Aan het begin van deze wedstrijd stond Engeland er goed voor en hadden ze bewezen dat zij voor het kampioenschap in aanmerking kwamen. Hun grote kracht lag in het middenveld, waar de bal welhaast nonchalant onder controle werd gehouden. Zo zetten zij de Koreanen voor schut, die zich daardoor tot onnauwkeurige tackles lieten verleiden. Door een Koreaanse fout kon de Engelse vleugelspeler over het hele veld rennen en de bal dwars over het strafschopgebied plaatsen, waarna die met een spectaculaire omhaal van een Engelse spits in het doel belandde! De keeper stond er alleen maar bij en keek ernaar toen de bal langs hem heen tegen de achterkant van het net vloog!



Zorg ervoor de fouten van je tegenstander uit te buiten!

Daarna volgden er al snel nog drie minder dramatische maar even overtuigende doelpunten. Een zacht kopballetje, een simpel tikje en een goede solo maakten voorgoed een einde aan de Koreaanse hoop op herstel.

EINDSCORE
ENGELAND 4 - 0 KOREA



Met omhalen worden spectaculaire doelpunten gemaakt!

Amerika weggespeeld!

Superieure looptechniek en balcontrole waren de sleutels tot de ruime zege van de Engelsen op hun Amerikaanse tegenhangers. In eerste instantie ging de wedstrijd vrij gelijk op. Beide teams tackelden goed en wisten de bal uitstekend te plaatsen. Maar een verre uittrap van de Engelse keeper stelde hun middenvelder in de gelegenheid soepeltjes door de Amerikaanse verdediging heen te komen. Toen hij alleen nog maar de keeper voor zich had passte hij de bal naar rechts, pal voor de voeten van de Engelse nummer 9 die de hem meedogenloos inschoot. Toen blaakten de Engelsen pas echt van zelfvertrouwen. Zij wisten de Amerikanen dan ook voortdurend terug te dringen, op zoek naar doelpunt nummer twee. Dit viel vlak voor het eindsignaal, toen een laag schot, dat van de keeper afsprong, het pad van een aanstormende middenvelder kruiste. Die maakte toen geen fout meer!

EINDSCORE
ENGELAND 2 - 0 USA



Tackle diagonaal voor de beste resultaten!



Verplaats je snel om de bal na een voorzet op te vangen.



Misleid de nummer één van de tegenpartij met een boogbal!

"Mexico geen partij!"

Op één opmerkelijke uitzondering na, hadden de Engelsen hun doelpunten vrij rechtlijnig gehouden, maar tijdens dit Anglo-Amerikaanse gevecht veranderde dit helemaal! Vanaf het begin denderden de Engelsen als bulldozers door de Mexicaanse linies en het eerste doelpunt was dan ook geen verrassing. Een goede bal vanuit het hart van het middenveld brak de verdediging van de tegenpartij open en de boogbal die daarop volgde deed de Mexicanen als versuft stilstaan. Onmiddellijk daarop viel er weer een doelpunt. Dit keer gaf een kopbal vanuit een lage snoekduik de doorslag. De Mexicanen krabbelden zich terug in de wedstrijd en wisten te profiteren van een fout in de Engelse verdediging. Maar toen de Engelse nummer 9 de bal met een boogje over de keeper schoot die zo'n kleine 20 meter voor hem stond, was het derde Engelse doelpunt een feit en was de strijd feitelijk ten einde.

EINDSCORE
ENGELAND 3 - 1 MEXICO



Kopballen vanuit een duik raken vaak het net!

Het gevecht om de wereldbeker gaat alleen in "Hyper Soccer" verder! De authentieke acties en de vele keuzemogelijkheden die dit spel je zowel op als buiten het veld biedt maken het tot een echte topper! Zal het je lukken je land naar de overwinning en voetbal-onsterfelijkheid te leiden?

Little Nemo The Dream Master

Het Paddestoelenwoud



Verdoof je vijanden met snoep…

Het Mushroom Forest is Nemo's eerste nachtelijke uitstapje naar dromenland. Met alleen een zak snoep om zichzelf te beschermen moet hij proberen zich door het bos te wagen. Dat wemelt van de reusachtige paddestoelen en gemene vijanden. Ook moet hij de sleutels vinden die door het hele level heen verstopt zijn. Deze sleutels zijn van het grootste belang, want daarmee worden de deuren der slaap geopend. Eerst komt Nemo Flip tegen. Die geeft hem wat vriendelijke raad om hem op weg te helpen. Gebruik de reuzenpaddestoel om de hoger gelegen delen van het level te bereiken, want daar is een aantal sleutels verstopt. Als je nogal hoog moet springen, probeer dan een kikker te vinden en hem er met wat snoep toe te bewegen je te helpen. Nadat je de sleutels hebt verzameld, ga je verder naar de benedenetage om naar de mol te zoeken. Die stelt je in staat om je naar nog meer sleutels onder de grond toe te graven. Door bovendien de vaardigheden van de mol te benutten, moet het je lukken een geheime hal te ontdekken waar je een "1-up" vindt.



Kom over de watervallen met nauwkeurige sprongen.

Ga nu op zoek naar de kikker in de ondergrondse tuin. Die helpt je over de watervallen heen. Zodra je helemaal boven bent, gebruik je hem of de hagedis om de laatste sleutel te vinden die bovenop de watervallen is verstopt. Nu is het tijd om naar het einde van dit level te gaan en naar de deur van het ontwaken.



De sprongen van de kikker komen je goed van pas.



Graaf diep om nuttige voorwerpen te vinden.



Gooi de vijanden op hun buik om ze te verslaan.

Elke avond als mensen overal ter wereld in hun bed klimmen, hun ogen sluiten en in slaap sukkelen, komt het zandmannetje langs…

Onze held, Little Nemo is geen uitzondering. Feitelijk heeft dit kleine mannetje de meest bizarre, kleurrijkste en opwindendste dromen die je je maar kunt voorstellen…

Als hij door de prinses van Dromenland wordt uitgenodigd om in haar wereld te komen spelen, doet Nemo dat graag. Nu brengt elke avond onze kleine vriend een nieuw avontuur, zodat hij steeds zeer opgewonden zijn bedje inklimt.

De Bloementuin



Het vermogen te vliegen is iets fantastisch!

De bloementuin ziet er weliswaar schitterend uit, maar er zijn hier allerlei gevaren die Nemo moet ontwijken om veilig aan de andere kant te komen. Een aantal vijanden die we nog niet eerder zijn tegengekomen maken het hem erg moeilijk tussen de bloemen en planten van de tuin. Maar door goed na te denken en veel snoep uit te delen moet het Nemo lukken hier doorheen te komen.

Als je bij het eerste stuk water komt, duik daar dan in en zwem helemaal naar de bodem. Daar ontmoet je Oompi die je een aantal tips geeft om door dit level heen te komen.

Zodra je weer terug bent in het spel, moet je naar de reuzenboom gaan. Onderweg kom je enkele slangen tegen die niet bepaald vriendelijk zijn. Maar als Nemo over hun hoofden heenspringt, geven ze niet al te veel problemen. Als je de gorilla tegenkomt, geef hem dan wat snoep en laat hem je dan de boom in dragen. Probeer daarbij de vliegende mieren en de slangen te ontwijken. Als je snel bent, kan de gorilla deze vijanden namens jou een pak slaag geven. Maar ben je dat niet, dan nemen ze je te grazen.

Zodra je de boom bereikt, moet je daarin klimmen om de sleutel te pakken en om bij de hagedis te komen die je daar opwacht om je te helpen... Als je de boom inklimt, kijk dan uit voor de dodelijke zaden die naar beneden komen vallen. Je kunt deze schadelijke zaden het beste ontwijken door heel stil te blijven staan en te wachten tot ze recht op je af vallen, ze dan te ontwijken en verder te klimmen. Zodra je boven bent, pak je de sleutel, verruil je de gorilla voor de hagedis en werk je je weer naar beneden. Ga terug naar links tot je een smalle doorgang bereikt en ga die in. Ben je eenmaal in de grot, dan kom je een bij tegen die het Nemo, als je hem goed behandelt, mogelijk maakt te vliegen! Pak de sleutel en vlieg uit de grot omhoog, maar zorg er wel voor dat je vaak rust neemt, want je kunt maar een kort stukje vliegen! Neem alle sleutels mee en probeer dan het vijvertje te vinden dat naar een verborgen grot leidt waar je nog een sleutel vindt evenals een "1-up". Je moet nog meer onderwater-onderzoek doen als je de volgende grote vijver induikt. Daar vind je een geheime doorgang die toegang geeft tot het laatste deel van het level.

Zodra je eenmaal terug bent in de tuin, zie je een hagedis. Spring daarop en zorg dat je bij de laatste boom komt. Gebruik dezelfde technieken als eerder, klim in de boom, pak de laatste sleutel en ga dan naar de deur toe...



Lift door de tuin.



Pas op voor de slangen!



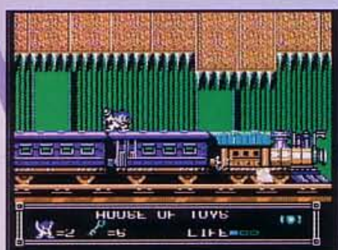
Spring opzij voor de dodelijke leeuwezaden en pak de sleutels.

Speelgoedhuis

In level 3 bevindt Nemo zich in het Speelgoedhuis waar hij een trein moet nemen die hem hier doorheen voert. Verschillende speelgoederen zijn in principe gevaarlijk en Nemo moet heel goed opletten om van deze rit te kunnen genieten. Ontdek waar je het beste kunt gaan staan teneinde de gevaren die je tegenkomt te ontwijken.



Laat dat de trein maar zwoegen!



Vallende scherpe punten moeten worden ontweken...

Nachtzee...

Om achter de geheimen van dit level te komen, moet je een aantal schaaldier-achtige wezens te vriend maken en naar de diepte van de zeebodem gaan om alle sleutels te vinden, evenals een verborgen grot waar je een bijzonder welkome "1-up" krijgt. Wees voorzichtig in de delen van de grotten met de scherpe punten, anders kom je op een pijnlijke manier aan je einde.

Little Nemo's nachtelijke uitstapjes zullen je urenlang in verrukking brengen. Het spel bevat in totaal acht opwindende en kleurrijke avonturen, vol leuke spelsituaties en een aantal merkwaardige figuren. Van het Mushroom Forest tot Nachtmerrieland hoef je je geen moment te vervelen. Zorg er echter wel voor, dat je niet te laat naar bed gaat!



De heremietkreeft stelt je in staat te wroeten



Duik het onderwater-avontuur in!



De grotten zijn uiterst gevaarlijk



Naam: Dinelli Nelusco
Land: Italië
Leeftijd: 10
Favoriete spellen: Knight Rider, Tetris, SMB, Super Off Road.
Hoogste scores: Heeft Super Off Road en Duck Tales™ uitgespeeld.
Hobby's: De zee, boten en tekenen
Ambities: Scheepsbouwkundig ingenieur worden.



Naam: Augustin Nancy
Land: Frankrijk
Leeftijd: 6
Favoriete spellen: Zelda 1 en 2, Mega Man 2, SMB 2.
Hoogste scores: Ik heb SMB in één uur uitgespeeld en Zelda 2 in twee dagen!
Hobby's: Nintendo-spellen, muziek.
Ambities: Popster worden





Naam: Stefanie en Cecily Bauer (tweeling)
Land: Oostenrijk
Leeftijd: 12
Favoriete spellen: SMB 1, 2 en 3, Kid Icarus.
Hoogste scores: Hebben Kid Icarus uitgespeeld, Duck Tales™ in drie dagen.
Hobby's: Met de NES spelen, schrijven.
Ambities: Voor Nintendo werken en alle spellen bezitten.

Naam: Luz Santos Figal
Land: Spanje
Leeftijd: 8
Hoogste scores: Ik heb SMB 1 en Mega Man uitgespeeld, evenals level 7 van Tetris.
Hobby's: Schaatsen, dansen en tekenfilms bekijken.
Ambities: Verkoopster bij Nintendo worden!



Naam: Fernando Fernandez Diaz
Land: Spanje
Leeftijd: 15
Favoriete spellen: Super Mario Land, The Simpsons, TMHT.
Hoogste scores: Heeft Super Mario Land, TMHT, WWF en The Simpsons uitgespeeld.
Hobby's: Met de Game Boy™ spelen en voetballen.
Ambities: Voor Nintendo werken



Naam: Billy Anantha Moerman
Land: Holland
Leeftijd: 12
Favoriete spellen: WWF, The Simpsons en TMHT 2.
Hoogste scores: Heeft SMB 3 uitgespeeld, evenals Blue Shadow, Rescue Rangers. Heeft ook TMHT 2 in vier dagen uitgespeeld.
Hobby's: Met de Nintendo spelen, tekenen, kickboksen en bowlen.
Ambities: Voor Nintendo werken, piloot worden en alle NES-spelen van de wereld bezitten!



Naam: Gunther Bruylandt
Land: België
Leeftijd: 10
Favoriete spellen: TMHT, SMB 1 en 3, Mega Man 2.
Hoogste scores: Ik heb SMB 1 uitgespeeld zonder een leven te verliezen en zonder een warpzone te gebruiken.
Hobby's: Voetballen en met de NES spelen.
Ambities: Nintendo speladviseur of voetbaltrainer worden.



Naam: Sabine Kaross
Land: Zwitserland
Leeftijd: 11
Favoriete spellen: SMB 1, Probotector, Kid Icarus.
Hoogste scores: Heeft SMB 1 uitgespeeld.
Hobby's: Met de NES spelen, film, ballet, tafeltennis, school!
Ambities: Voor Nintendo werken.

Als jij je naam en je foto in het leukste blad ter wereld geplaatst wilt zien, pak dan pen en papier en begin te schrijven! We hebben niet alleen je naam en je leeftijd nodig, maar ook informatie over je drie favoriete spellen, je twee beste prestaties, je hobby's en je ambities in het leven. Doe het geinig, doe het leuk, maar doe het ook zo snel mogelijk - hoe eerder we over je profiel beschikken, hoe meer kans je hebt dat dat wordt geplaatst (maar het moet wel goed zijn!)

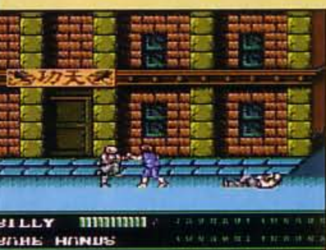
THE SACRED STONES

DOUBLE DRAGON III

Een jaar later...

Nadat Jimmy en Billy de Black Shadow Warriors hadden verslagen, was het 12 maanden lang rustig. De broers concentreerden zich op het verhogen van hun vaardigheden en zwoeren die nooit te gebruiken, behalve onder extreme omstandigheden als zelfverdediging niet meer was te vermijden. Helaas liggen die "extreme omstandigheden" nu vlak voor de deur, want Marion is opnieuw ontvoerd en alleen het Double Dragon duo kan haar nog redden!

Zij moeten zich aansluiten bij een waarzegger die Hiruko heet en de drie heilige stenen zien te vinden die de ontvoerders als losgeld eisen. Het probleem is, dat deze stenen over de hele wereld zijn verspreid. Pak dus je wandelschoenen en poets je oosterse gevechtstechnieken nog wat op, zodat je samen met Billy en Jimmy de meest opwindende reis kunt ondernemen die zij ooit hebben gemaakt.



Vuistslag

Radicaal nieuwe bewegingen

Double Dragon strijders beschikken over tal van verbluffende manoeuvres. Enkelen daarvan zijn door jaren ervaring geperfectioneerd en anderen zijn helemaal nieuw in dit verhaal!



Schop



Elleboogstoot



Sprongschop



Knietje



Salto middenin de lucht!



Cycloon-draaischop

Actie voor twee spelers

"Double Dragon III" kan zowel alleen als met z'n tweeën worden gespeeld. Er is zelfs een stand die het je mogelijk maakt tegen de andere speler te vechten, hoewel je dan niet al te ver komt! Eén van de voordelen van twee spelers samen op het scherm is, dat je een dubbele aanval kunt uitvoeren. Daarbij kan de ene speler de andere tegen de aanstormende vijanden aan gooien. Dit is nog verwoestender dan normale aanvallen!

Billy's rei

Level 1 - De Ve



De steeg

Hier wordt de strijd nog verhitter als de bende in groepjes van twee op je af komt. Het beste kun je helemaal naar het einde van de doodlopende steeg aan je rechterhand rennen, je vervolgens omdraaien en ze met sprongschoppen en cycloon-aanvallen te lijf gaan. Er moeten heel wat meedogenloze huurlingen worden verslagen. Blijf dus op je hoede en vecht niet van te dichtbij - schoppen zijn veel effectiever! Enkele van je aanvallers kunnen wapens laten vallen. Ga daar dan meteen op af, maar houd ze goed in de gaten en let op hun medestanders.



De dojo

Hier begint de actie meteen al! Je vriend Brett is al in de dojo in een hinderlaag gelopen en nu komt de onbekende tegenstander op jou af! Gebruik een combinatie van sprongschoppen en normale vuiststoten om af te rekenen met degenen die onuitgenodigd binnenkomen. Kijk echter wel uit dat je daarbij niet teveel energie verbruikt, want je hebt nog een heel eind te gaan! Nadat je ze allemaal hebt verslagen, kun je het beste een aantal moeilijkere aanvalstechnieken gaan oefenen. Maar blijf niet te lang rondhangen, want er moet een dame worden gered!



Level 2 -China



De grote muur

Tegen de spectaculaire achtergrond van de Grote Chinese Muur moet je al je kennis en vaardigheden inzetten om een nieuwe aanval af te slaan. Chinese strijders komen hun westerse vrienden te hulp om te proberen jouw heldhaftige pogingen te dwarsbomen. Gebruik de sai die je oosterse tegenstanders laten vallen, want die is heel effectief om ze een kopje kleiner te maken.



sverslag...
renigde Staten

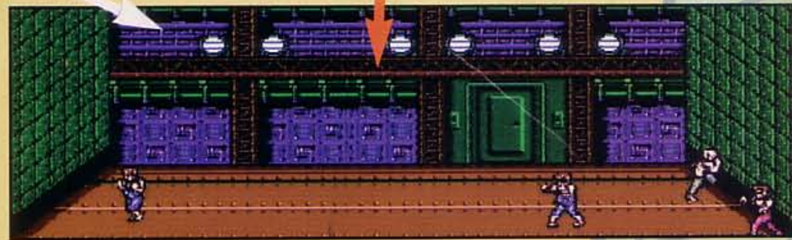


Strijd op de daken

Als de aanval is afgelopen, neem je de lift naar het dak. Zorg dat je snel uit de buurt van de rand komt en dwing je tegenstanders met een serie sprongschoppen terug. Probeer ze vervolgens van het dak af te duwen met cycloon-aanvallen en salto's.







Oorlog in de opslagloods

Het einde is nabij...
Tussen jou en China staan nog maar een paar boeven, maar die laten je niet zonder slag of stoot passeren! Als je de eerste serie aanvallen overleeft, verschijnt er een grote krijger compleet met een jack vol spikes op het toneel! Je zult je uiterste best moeten doen om deze boosaardige bedreiging het hoofd te bieden. Ga op hem af met een sprongschop en volg die op met een normale schop - dat geeft het beste resultaat. Blijf uit de buurt van zijn sprongaanvallen, anders brengt hij behoorlijk wat schade toe aan je kansen om verder te komen...



Verhitte acties in de hut...

Een onwaarschijnlijke bondgenoot wacht je op in de hut. Maar eerst moet je het tegen de ruwe bewoners opnemen. Pas nadat die zijn verslagen zal Chin zichzelf bekend maken. Voordat hij zich bij je aansluit of je één van de stenen geeft, moet je met hem vechten. Hij is niet zo moeilijk te verslaan, als je maar precies op het juiste moment je "jump kicks" (sprongschoppen) gebruikt, hoewel dat wel wat tijd zal kosten. Als je hem uiteindelijk weet te verslaan, sluit hij zich bij je aan op je reis door Japan.





Andere figuren

Zoals je net hebt kunnen lezen, kunnen oude vijanden tijdens je speurtocht bij je aansluiten. Als je dat wilt, kun je deze figuren in plaats van Billy of Jimmy gebruiken. Maar als je dat doet, moet je wel eerst hun bewegingen onder de knie krijgen. Chin, de eerste figuur, is een kung fu-expert en kan daarom verwoestende dubbele schoppen en uppercuts uitdelen. Ranzou, die later in het spel gevonden wordt, hanteert een zwaard als niemand anders. Ook is hij goed in knievallen en draai-aanvallen.

De reis gaat verder...

Billy's tocht over de hele wereld is nog lang niet afgelopen. Nadat hij zich langs de huursoldaten in Japan heeft gevochten, gaat hij door naar Italië waar een aantal van de felste vechtersbazen die hij ooit is tegengekomen hem opwachten. Als hij Rome overleeft, verdient hij een reis naar Egypte. Doe echter geen moeite je camera in te pakken, want dit is bepaald geen vakantietripje! Ergens tussen de ruïnes ligt Marion, maar eerst moet je een heel leger van boeven verslaan voordat je bij haar kunt komen...



Eerdere Double Dragon verhalen



Het oorspronkelijke "Double Dragon" verhaal was gebaseerd op een zeer populair speelhalspel. Hierin vocht Billy Lee tegen zijn broer die de verachtelijke Black Warriors (Zwarte Strijders) aanvoerde en Marion had ontvoerd. Behalve het normale spel was er ook een mogelijkheid waarbij je het tegen een vriend of vriendin kon opnemen in een razendsnelle en verwoede strijd!

In "Double Dragon III" hebben de twee broers zich verenigd om tegen de opnieuw gevormde Black Warriors te vechten. Dit spel springt eruit door de mogelijkheid het met z'n tweeën te spelen en de vele verschillende missies!





Amerika's favoriete sport nu ook voor de Game Boy™!

Maak je klaar voor het einde op het gebied van worstelplezier met het meest veelbelovende sportspel voor de Game Boy™, "WWF Superstars"! Kies uit vijf befaamde vechtersbazen en klim de ring in voor een waarlijk bloedstollend gevecht!

De bewegingen!



Suplex



Piledriver (heiblok)

Turnbuckle-Slam



Dropkick (valschop)



Headlock (hoofdklem)

De uitdagers

Hulk Hogan - Met zijn keiharde uppercuts en dynamische "clotheslines" is het geen wonder dat de Hulkster de meest succesvolle worstelaar aller tijden is!

The Ultimate Warrior - De krijgsdans van de Warrior is haast even spectaculair als zijn manier van worstelen!

Mach King Randy Savage - Savage is een echte veteraan van de ring en daardoor een formidabele tegenstander!

Million Dollar Man - Ze zeggen dat voor geld niet alles te koop is, maar voor Ted De Biase betekent het heel veel!

Mr. Perfect - Door de arrogantie van Mr. Perfect gaan zijn tegenstanders haast even vaak tegen de mat als door zijn kniestoten en zijn perfecte slagen tegen het middenrif!

Woordenstrijd voor de wedstrijd

De concurrentie is zo fel, dat zich voor de wedstrijd een woordenstrijd afspeelt, waardoor de emoties hoog oplopen en elke worstelaar vastbesloten is te zegevieren! Wil je kampioen worden, dan moet je het tegen iedereen opnemen en ze bovendien goed van repliek dienen.

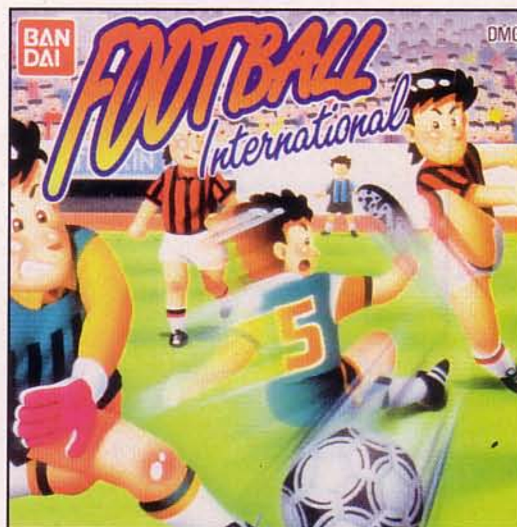


En de winnaar is...

Bij "WWF Superstars" wordt de showstijl van deze Amerikaanse "sport" heel levensecht op het scherm gebracht. Maar ook is het een klassiek worstelspel met tal van bewegingen en zinderende acties. En als je de tegenstanders in het spel nog niet sterk genoeg vindt, kun je het met een Game Link snoer altijd nog tegen een vriend of vriendin opnemen om het allemaal nog spannender te maken!

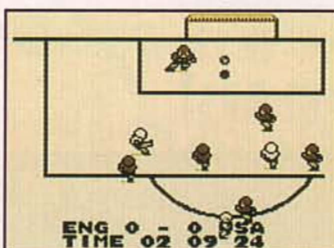
Sensationele voetbalacties!

Tijdens de komende Europese voetbalkampioenschappen valt er nog veel meer te genieten, want dan kan deze fantastische sport tevens op de Game BoyTM worden beoefend. Door z'n nieuwe manier het spel van boven te kunnen bekijken en de uitdagende tegenstanders moet je dit voetbalspel zeker leren kennen.



Een spel in twee helften...

"Football International" bevat heel wat elementen uit het gewone voetbal. Je kunt zelf je team samenstellen, een redelijke en realistische tijdsduur voor elke helft vaststellen en in principe alle voetbalbewegingen van je levende voetbalhelden uitvoeren - rennen, bal afgeven, schieten en zelfs koppen vanuit een snoekduik. Om het allemaal nog echter te maken, mag je dramatisch over de grond rollen en naar je voet grijpen als een tegenstander binnen schopafstand komt. Als je tevreden bent met je acteerprestatie, kun je daarna natuurlijk ook meteen weer opstaan om de vrije schop te nemen.



Schiet vanuit een hoek in de verre hoek...



Plaats de bal recht opzij naar een opkomende spits...



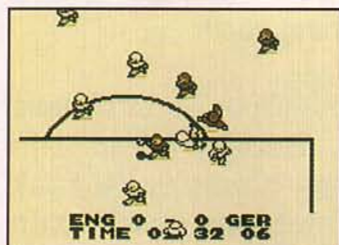
Werp jezelf naar een afgespeelde bal...

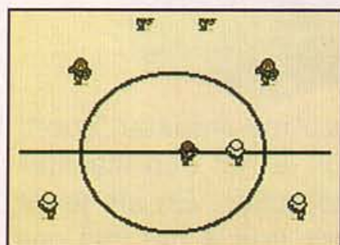
Laat je ogen nakijken, scheids!

Zoals we allemaal wel weten, is voetbal een herensport die door boeven wordt gespeeld. Daarom is in "Football International" gezorgd voor een scheidsrechter met arendsogen om alle overtredingen en buitenspel-situaties waar te nemen. Als hij vindt dat er een overtreding is begaan, mag de tegenstander een vrije schop nemen. En protesteren heeft totaal geen zin - de scheidsrechter beslist!

Het is niet afgelopen voor het laatste fluitsignaal

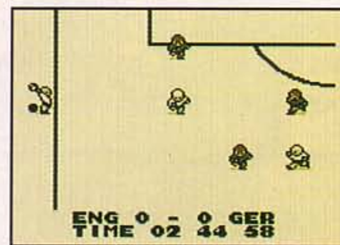
Natuurlijk is het de bedoeling, dat je je team naar de overwinning leidt. Daarvoor moet je meer goals maken dan je tegenstander. Maar het is lang niet zo makkelijk als het lijkt om de bal achter in het net te werken, hoewel er een paar speciale bewegingen zijn waarmee je wat kansen kunt creëren...





Ze denken dat het is afgelopen... En dat is het nu!

In "Football International" wordt het voetbalspel met veel succes weergegeven op de Game Boy™. Bloedstollende wedstrijden met oerspannende acties en niet aflatende opwinding maken dit tot een spel dat elke voetballiefhebber moét bezitten. Met het Game Link snoer kan het met twee spelers worden gespeeld en er is ook een toernooi om de wereldbeker waar zelfs de meest ervaren spelers het moeilijk mee zullen hebben. Mis het dus niet!





Chaos in een doolhof

Maak je klaar om te rock en rollen met deze ongelooflijke variant op het speelhalspel "Marble Madness". Deze klassieker springt eruit door de indrukwekkende beelden en de razendsnelle en zenuwslopende actie.

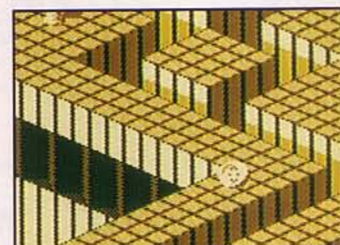
De bedoeling van dit spel is simpelweg je weerbarstige knikker door tal van doolhoven te leiden. Onderweg moet je heel wat valstrikken zien te vermijden en je uiterste best doen niet over de rand te rollen!



Level één - Leert je het spel heel aardig kennen!



Level twee - Pas op voor de val bij het einde!



Level drie - Probeer op de golf te komen voor een snellere route!

De beproeving overleven

Er is een aantal technieken waardoor je de vijandige valstrikken kunt ontwijken. Zo kun je gebruik maken van de turbo-charge-mogelijkheid en met enorme snelheid door de doolhoven schieten. Het enige probleem hierbij is, dat je van de rand afvalt als je een bocht verkeerd inschat!

Maar al die gevaren vormen nog niet eens je enige probleem! Je moet ook een strikte tijdslimiet aanhouden. Als je daar niet binnen blijft, verlies je het spel!

"Marble Madness" is door z'n schitterende beelden niet alleen een oogstrelend spel, maar ook briljant. En je beleeft er nog meer plezier aan, als je het met behulp van een Game Link snoer met z'n tweeën speelt!



Billy is Terug!

Nadat het dynamische "Double Dragon" duo op zo'n bewonderenswaardige wijze de dreiging van de Black Shadow bende had afgewend, werd hun leven weer vredig. Zij sloten zich aan bij een rustige groep die zich de Scorpions noemde en wisten in deze kalmere omgeving hun vaardigheden bij stukjes en beetjes verder te ontwikkelen. Maar dat was voordat Billy (jij dus) van moord werd beschuldigd, waardoor de hele groep zich nu tegen hem heeft gekeerd!





Er wachten je tien meedogenloze missies waarin je moet proberen je onschuld te bewijzen. De bende heeft zijn best getrainde leden langs elke straat geposteerd en die zijn er stuk voor stuk op uit je in te rekenen en voor een tribunaal te slepen. Om jezelf te verdedigen, beschik je over een aantal keiharde slagen en schoppen, waaronder hoge schoppen, knievallen en uppercuts in de lucht. Maar pas wel op, want je voormalige clubgenoten doen dit niet alleen maar als tijdverdrijf!



De missies spelen zich voornamelijk af in de straten, in metrostations en in een ondergrondse trein. Nadat je ver genoeg hebt gereisd, bereik je missie tien waarin je de kans krijgt te bewijzen dat je geen moordenaar bent.

"Double Dragon II" bevat alle ingrediënten van een klassieker. Heldere, scherpe beelden, een veelheid aan krachtige slagen en schoppen, veel diepgang en de mogelijkheid het met z'n tweeën te spelen. Dat alles maakt dit spel tot een fantastische aanwinst voor de Game Boy™ !

Denk je deze uitdaging te kunnen overleven?

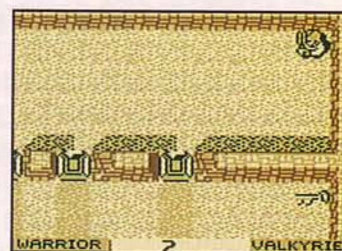
Deze speelhal- en NES-topper is nu ook voor de Game Boy™ verkrijgbaar, met alle spanning en sensatie van het origineel!



Kies je held uit vier in de strijd geharde krijgers die ook in de andere versies van deze klassieker voorkomen. Elk van hen heeft andere vaardigheden, en als je het alleen speelt kun je waarschijnlijk het beste een uitgebalanceerde figuur kiezen die zowel goed is met wapens als met toveren, zoals Valkyrie of Elf, in plaats van iemand die maar op één gebied heel goed is, zoals de krijger of de tovenaar.



Er wachten meer dan honderd doolhoven vol lugubere monsters. In elk daarvan zijn talloze schatten en krachtige tovervoorwerpen te vinden. Het is de bedoeling dat je in elk level de uitgang vindt, maar dan moet je wel eerst ontelbare hindernissen zien te nemen...



Jij bent "het"

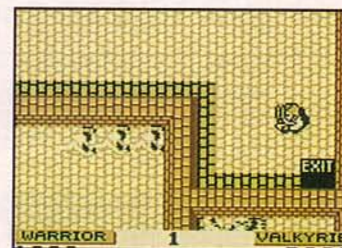
De diversiteit en de gevarieerdheid van de monsters is één van de vele interessante punten die "Gauntlet II" zo aantrekkelijk maakt. Behalve de gebruikelijke spoken en andere vijandige wezens kom je er ook vuurspuwende draken in tegen, evenals onzichtbare tovenaars en "IT" (het). Als je dat aanraakt, komen al die monsters jouw kant op!

Veel van deze monsters komen uit monstergeneratoren - je kunt die dan ook het beste zo snel mogelijk vernietigen!

Voorwerpen

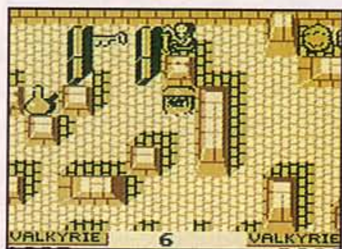
Elke keer als jouw figuur geraakt wordt, loopt zijn gezondheid terug. Om die weer te herstellen moet je op zoek gaan naar voedsel, maar pas wel op dat je daar niet op schiet!

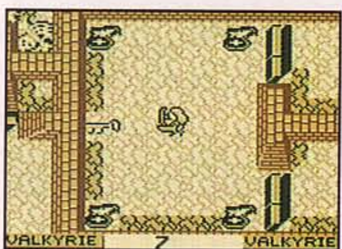
Er zijn tal van tovervoorwerpen te vinden, zoals drankjes waardoor de monsters om je heen worden vernietigd. Het aantal vernietigde monsters hangt af van je toverkracht. Ook zijn er "power-ups" (voorwerpen waarmee je extra vermogens krijgt), inclusief extra wapenrusting, extra snelheid, superschoten, onkwetsbaarheid, afketsende schoten en nog veel, veel meer! Eén van de leukste dingen in dit spel is dat, als je een voorwerp hebt gevonden, de resultaten hoorbaar worden aangekondigd (een hele prestatie!).



Vallen en transporteurs

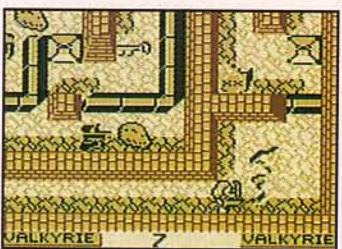
Maar het is lang niet allemaal rozengeur en maneschijn. Vallen die je gezondheid vernietigen en giftige cider zijn er in overvloed, vooral in de laatste levels van "Gauntlet II". Bovendien zijn er transporteurs en valse uitgangen om je van de wijs te brengen!





De uitdaging aanvaarden...

Niet alleen technisch is "Gauntlet II" verbazingwekkend, het is ook een uiterst meeslepend en onderhoudend spel. Ga 't dus zeker eens bekijken!



Spookverslindende spanning!



Er komen weliswaar regelmatig klassieke speelhalspellen uit de tijd voor de Mario Bros uit, maar geen daarvan is zo invloedrijk en populair als het tijdloze spel "Pacman".

Het verhaal en het spelconcept zijn rechtlijnig maar effectief. Als de balvormige Pacman moet je alle pillen op het scherm verorberen maar daarbij wel aan de aandacht van de meedogenloze spoken zien te ontsnappen. Er zijn vier krachtpillen die Pacman in staat stellen deze spoken op te eten, maar dat moet wel binnen een zeer beperkte tijdslimiet gebeuren.

Het is een simpel idee, maar het blijft boeien, zelfs na al die jaren. Het begint langzaam, maar wordt daarna steeds sneller, zodat het uiteindelijk zelfs voor de meest ervaren speler een enorme uitdaging is.

In de Game Boy™ -versie kun je de actie van dichtbij bekijken. Daarom verschuift het scherm in plaats van, zoals bij de originele versie, stil te staan. Al met al is dit een zeer goed uitgewerkte en onmiddellijk speelbare versie die vast en zeker bij spelers van alle leeftijden zal aanslaan!



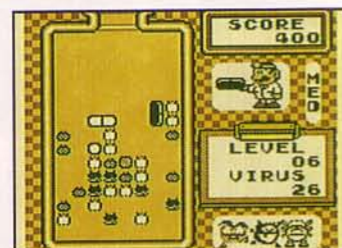
Draagbare biologische oorlog!

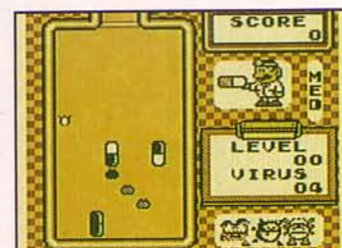


Er komen nu nog meer bacteriologische gevechten en vitaminenbewakers beschikbaar, dit keer in draagbare vorm voor de Game Boy™! "Dr. Mario" lijkt in veel opzichten op "Tetris". Maar in plaats van dat je rijen moet vormen, moet je de microben op het scherm vernietigen door ze hetzij horizontaal, hetzij verticaal met drie vitaminen te bedekken. Die vitaminen moeten dezelfde kleur hebben als de microben en omdat je met een hele fles vol te maken hebt, moet je daar behoorlijk voor knokken!

Er zijn enkele speciale technieken die je bij deze strijd tegen ziekten van pas kunnen komen. Zo kun je de vitaminen op volgorde op een rij leggen, waardoor na het verjagen van één rij van vier de volgende daardoor wordt vernietigd. Het is zelfs mogelijk drie of vier rijen in één keer uit te schakelen. Maar voordat je dat kan, moet je wel heel veel oefenen.

Met het Game Link snoer kan "Dr. Mario" ook met z'n tweeën worden gespeeld. Je speelt dan tegen elkaar en degene die het eerst het scherm weet vrij te maken wordt winnaar. Als je meerdere rijen tegelijk uitschakelt, vallen er extra vitaminen op het scherm van je tegenstander. En als die bovenuit het flesje komen puilen, is het afgelopen met het spel! Gezien de verschillende spelniveaus en boeiende spelsituaties moet je zeker eens met Dr. Mario gaan kennismaken!





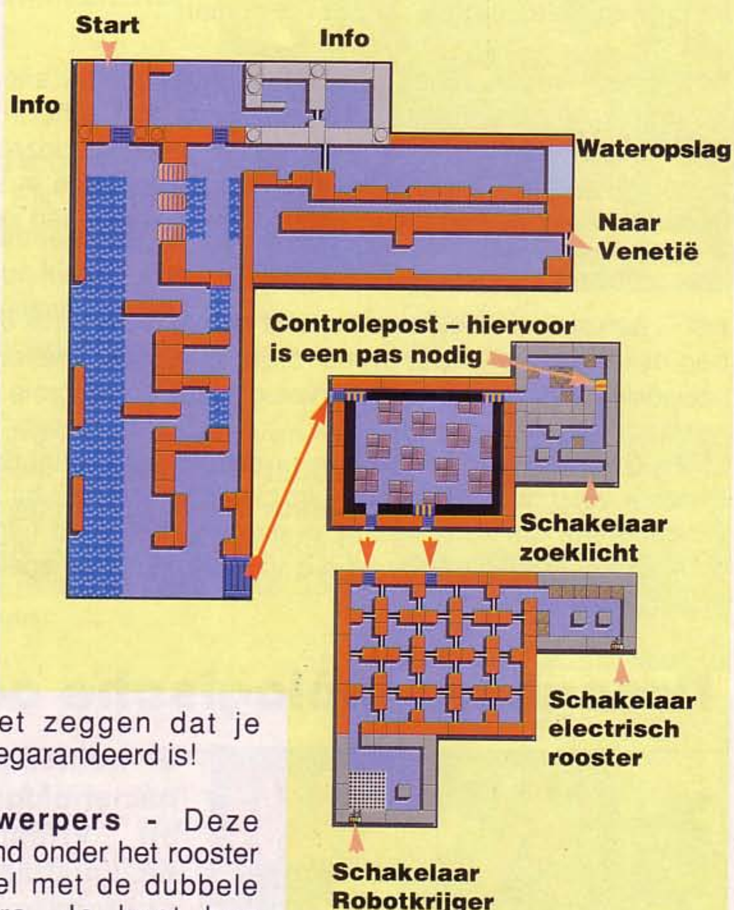
MISSION: IMPOSSIBLE™

Onze tweede kaartbijlage betreft "Mission Impossible" van Palcom - een wel zeer terechte naam! We gaan verder vanaf de kaart die wij in nummer 1 van 1992 hebben afgedrukt...

LEVEL 1-3 - DE STOOMFABRIEK

In dit gedeelte moet een aantal schakelaars worden uitgezet. Werk je vanaf het begin naar de rechter onderkant, want daar vind je een trap. Ga daarlangs naar boven, beweeg je voorzichtig naar rechts en zet de schakelaar van de waterval uit. Klim de trap op naar het zuiden, ga naar de rechterbovenhoek om de schakelaar van het rooster uit te zetten. Ga vervolgens naar de linker onderkant en zet de schakelaar van de robotkrijger uit.

Keer nu terug naar het oorspronkelijke gedeelte, ga naar het noorden en vervolgens naar de oostelijke deur bovenaan. Nu ga je voorzichtig verder en naar buiten door de deur die je naar Venetië voert.



Hogedrukpannen - De stoom ziet er weliswaar onschadelijk uit, maar kan heel slecht zijn voor je gezondheid! Ren er snel langs als hij zich terugtrekt.

Laserstralen - Pas hier goed voor op en ren erlangs zodra zij eventjes ophouden. Ontwijk ze één voor één en wees vooral geduldig!

Blazers - Deze proberen je in een bodemloze put rondom de kamer te blazen. Nogmaals, kijk goed welke kant ze uitblazen en houd daar rekening mee als je erlangs probeert te komen. Door in de richting van de blazer te lopen wordt het effect vertraagd, maar dat wil niet zeggen dat je veiligheid gegarandeerd is!

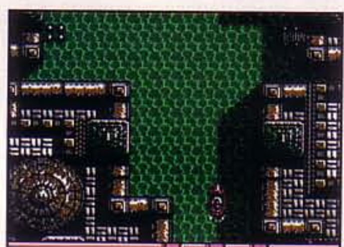
Vlammenwerpers - Deze zwerven rond onder het rooster op het level met de dubbele schakelaars. Je kunt hun vuurstoten alleen maar ontwijken door goed voetenwerk!

Robotspionnen - Het is absoluut noodzakelijk dat je de vurige blik van deze robots ontwijkt, anders wordt de veiligheidsdienst gealarmeerd. Als dat gebeurt, komen ze op je af in de vorm van een aantal ijzeren klauwen. Gebruik bommen om met ze af te rekenen.

Verklaring

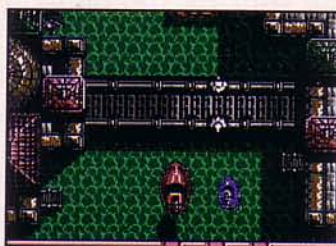
- Robot
- Transportband
- Spionnecamera's
- Schakelaar
- Treden
- Deur
- Slot
- Standbeeld
- Blok
- Blok
- Blok
- Controlepost
- Laser
- Water
- Blazer
- Afgrond
- Bewegend platform
- Electrisch rooster



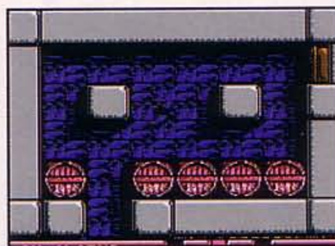


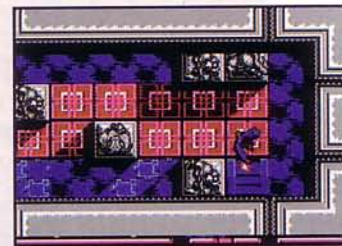
LEVEL 2 - VENETIE

De enige goede tip voor de waterwegen is: blijf in beweging en blijf vuren! Als je een glooiing raakt, pas dan op waar je aan land gaat! Als je bij de helikopter komt, blijf dan naar links en rechts lopen en schiet razendsnel terug.

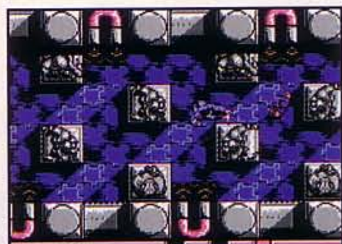


LEVEL 3 - DE SYRINX-TEMPEL





Dit is één van de lastigste levels van "Mission Impossible" met een aantal uiterst moeilijke onderdelen! Allereerst moet je de schakelaar ten noorden van het eerste gedeelte uitzetten. Hierdoor worden alle vijanden op deze etage uitgeschakeld. Ga nu naar het oosten, door de standbeeldenhal, en vernietig één van de standbeelden aan het einde daarvan.Nu moet je met de robots afrekenen die van tijd tot tijd tot leven komen. Ga naar de pasinformant en daarna de trap op. Gebruik Nicholas in vermomming als je de volgende etage bereikt en schakel de eerste twee bewakers uit. Terwijl je probeert naar rechts te komen, gebruik je de boemerangs die door de magneten worden beïnvloed. Hierdoor raken deze projectielen de bewakers. Maar pas op dat die je niet zien. Zodra je de pas hebt, ga je naar de onderste verdieping en vervolgens naar links. Hier zul je met groepen robots moeten afrekenen - volg ons advies hoe je ze moet verslaan op, anders wordt je missie inderdaad onmogelijk! Aan het einde van dit gedeelte moet je de zekeringkast van de transportband vernielen en daarna naar de schakelaar van de valkuil rechts toegaan om die uit te zetten zodat je daarlangs kunt. Ga nu terug naar het eerste gedeelte...

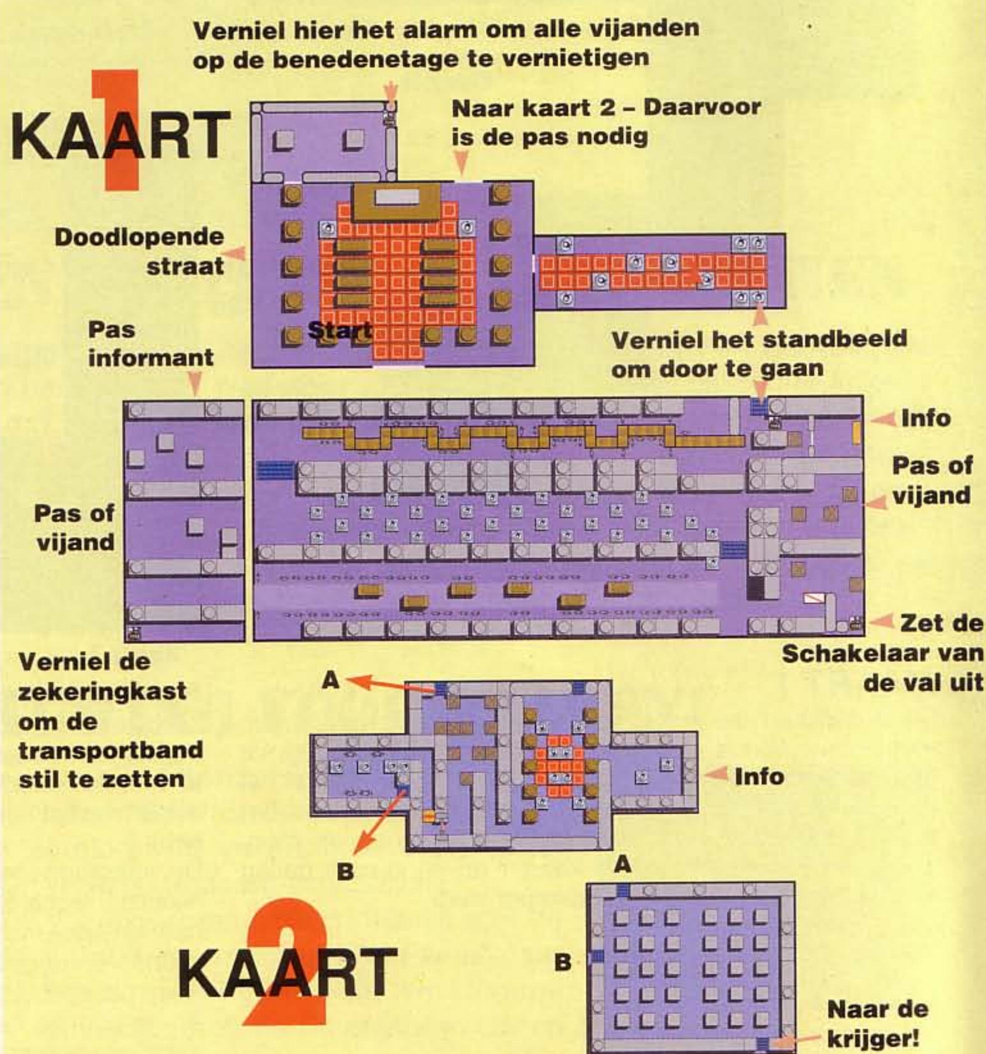


Ga dit keer de bovenste deur door en vervolgens naar links, waarbij je zo voorzichtig mogelijk iedere vijand die je tegenkomt moet uitschakelen. Als je bovenaan de trap bent, kom je nog meer robotspionnen tegen. Als die je zien en Iron Claw (IJzeren Klauw) roepen, gebruik dan Grant om van ze weg te lopen - als je ze lang genoeg weet te ontwijken, zullen ze uiteindelijk verdwijnen. Neem de rantsoenen en de munitie mee en ga vervolgens de trap op voor de laatste confrontatie met de oosterse krijger...

Transportband-robots - Deze mechanische monsters zullen naar je uithalen als je te dicht bij ze in de buurt komt. Gebruik Grant om bij de eerste gelegenheid die zich voordoet langs ze te rennen (vlak nadat ze naar je hebben uitgehaald).

Zeisrobots - Deze groep robots kun je het beste met vuistslagen uitschakelen. Zodra er een raak is, trek je je buiten hun bereik terug en raak je ze vervolgens weer. Dat kan enige tijd duren, maar het is veiliger dan bommen te gebruiken, want daardoor krijg je rondvliegende scherven.

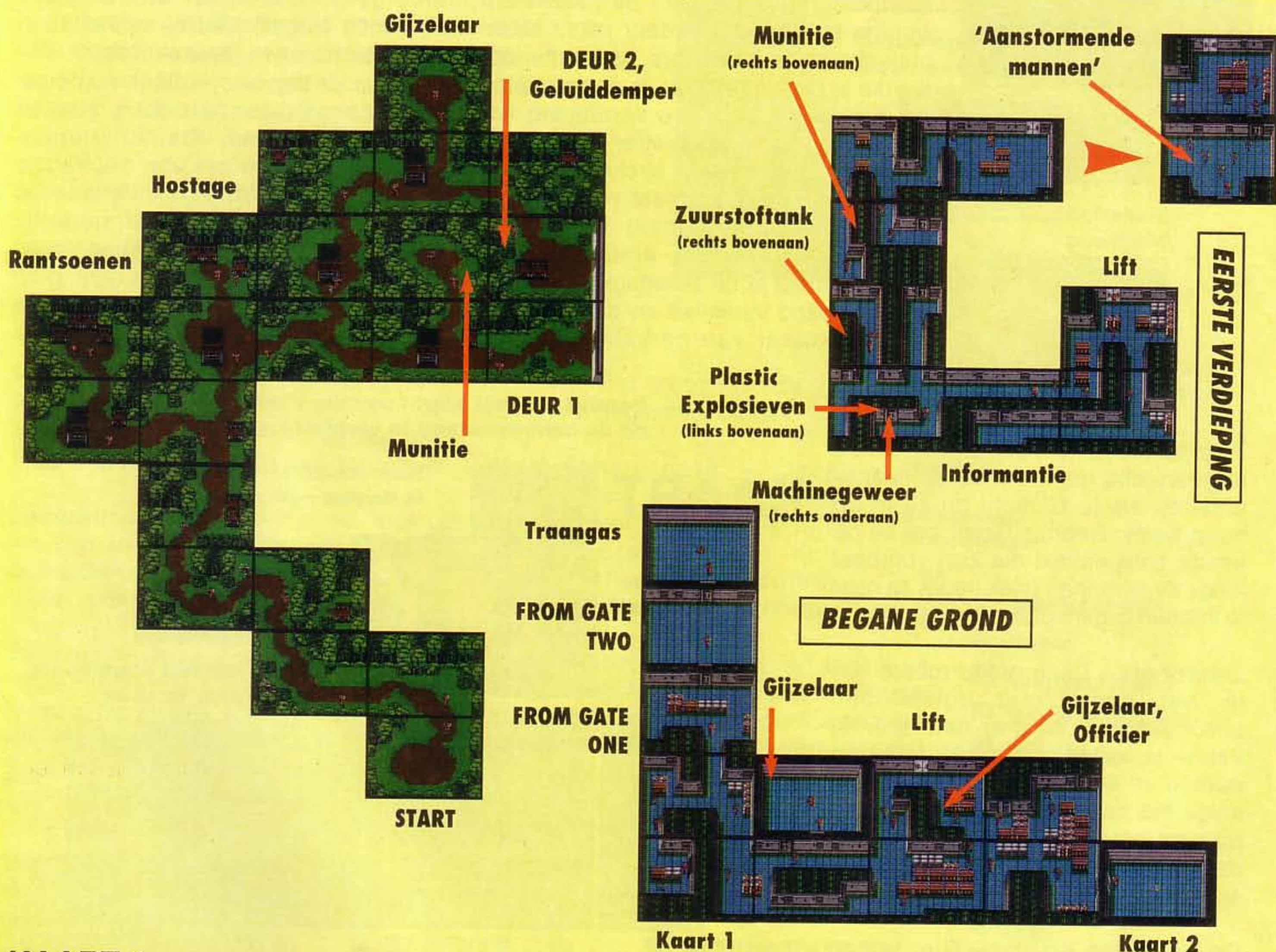
De oosterse krijger - Niet alleen moet je de oosterse krijger uitschakelen, maar ook de wegzakkende vloer ontwijken. Gebruik Nicholas en probeer er in een spiraal omheen te komen. Gooi daarbij boemerangs naar de oosterse krijger zodra deze verschijnt. Het is niet mogelijk diens evenbeelden te vernietigen. Concentreer je dus in plaats daarvan op de echte. En denk eraan: blijf voortdurend bewegen!!



SNAKE'S REVENGE™

SPIONNEN ALS WIJ...

Een geheim agent heeft nu eenmaal nooit een gemakkelijk leven, vooral als je Solid Snake bent. Hij moet eindeloze aanvallen van vijandelijke soldaten zien te doorstaan en gevaarlijke vallen en gemene valkuilen zien te ontwijken. Maar nu is er hulp bij de hand, dankzij Club Nintendo!

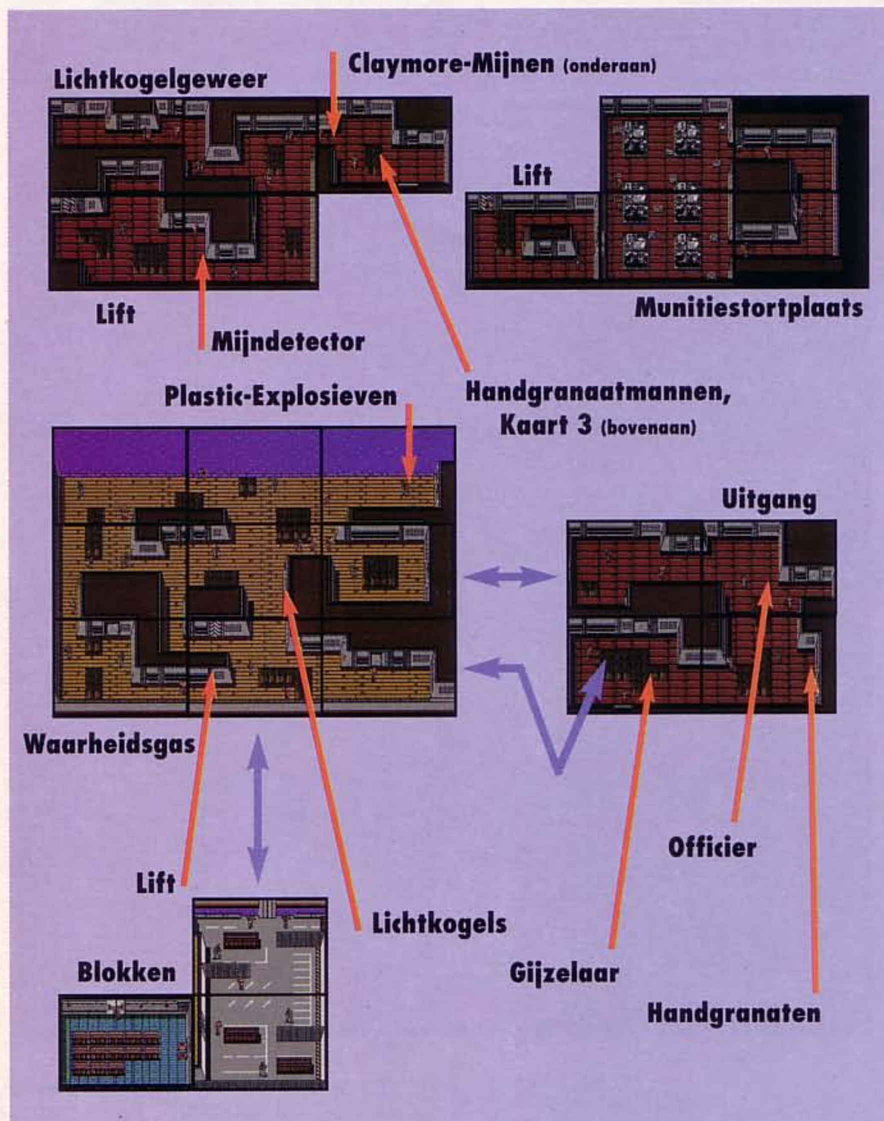


KAART 1

Dit is de kaart die in het vorige nummer staat afgedrukt, maar daarnaast is er ook een tweede verdieping. Kijk uit voor de aanstormende mannen tegen het einde! Om in het gebouw te komen, ga je vanuit de rechter onderkant het poort 1-scherm in en reageer je vervolgens op de roep. Zodra je binnen bent, pak je kaart 1 en ga je naar buiten naar poort 2 waar je de geluiddemper vindt.

Het verzamelen van extra munitie en rantsoenen - behalve dat je je normale voorraden gebruikt, kun je ook extra munitie en voedsel verzamelen door een vijandelijke soldaat te verslaan door hem met je vuisten te bewerken. Het kan echter wat tijd kosten voor je de benodigde spullen bij elkaar hebt.

De aanstormende mannen verslaan Ga om te beginnen helemaal rechts staan. Zodra zij dan naar je toe rennen, ga je naar de linkermuur. Als ze zich terugtrekken, ga je naar het midden en gooi je een paar handgranaten. Ga vervolgens weer naar rechts, zodat je deze manoeuvre kunt herhalen. Als je door je handgranaten heenraakt, gebruik dan het machinegeweer of het pistool.



KAART 2

Voordat je bij het schip kunt komen, moet je de blokken voor een deur vernietigen. Gebruik je mes om het te vernietigen, maar wees wel geduldig, want het kan wat tijd kosten!

Hier is uiterste voorzichtigheid geboden - kom niet naar binnen stormen om het tegen iedereen die je ziet op te nemen, want anders duurt jouw deel van deze missie niet lang meer. Verzamel de handgranaten, het waarheidsgas en de plastic-explosieven (voordat je de lichtkogels kunt meenemen heb je de “flare gun” nodig), en ga dan naar beneden de eerste kelder in. Neem hier de “flare gun” en de handgranaten mee, evenals wat rantsoenen door de kamer in en uit te gaan en met je vuisten een soldaat uit te schakelen. Vermoedelijk moet je het vele keren proberen, maar je hebt beslist energierijk voedsel nodig voor je het tegen de handgranaatmannen opneemt.

DE STRIJD TEGEN DE HANDGRANAATMANNEN

Bestrijd vuur met vuur, of - in dit geval - handgranaten met handgranaten! Blijf voortdurend in beweging en stop alleen maar heel eventjes om met een handgranaat op de vijand te mikken. Als je er geen meer hebt, gebruik dan plastic-explosieven en plaats die zo dicht mogelijk (vlak boven) de handgranaatmannen.
Als je ze alle drie hebt verslagen, ga dan door de rechterdeur om kaart 3 te halen en gebruik die vervolgens om de mijndetector te pakken te krijgen. Ga nu terug naar de bovenkant van het schip om lichtkogels te halen voordat je weer naar beneden gaat naar de tweede kelder, waar Metal Gear 1 stilletjes zit. Ga naar de munitiestortplaats en gebruik de plastic-explosieven om de bom te ontsteken en ga daarna zo snel mogelijk terug naar de uitgang!

WAARSCHUWING VOOR MIJNEN!

Kies de mijndetector om de vernietigende mijnen op te sporen! Verzamel vervolgens zoveel mogelijk voorwerpen (je hebt alles nodig!) en ga door naar het “Destroy Bunker”- (vernietig bunker-) scherm waar je dat ook moet doen. Zodra je de vijandelijke soldaat hebt uitgeschakeld, laat je je in het gat vallen en ga je meteen door naar het horizontale gedeelte. Kies voor “Gun”(onder wapens), om de blokken te vernietigen en gebruik vervolgens plastic-explosieven.
Vul je voorraad zuurstoftanks aan en gebruik daarna de lift om weer naar beneden te gaan. Ga vervolgens omhoog en ga de linkerdeur in om op de trein te stappen...



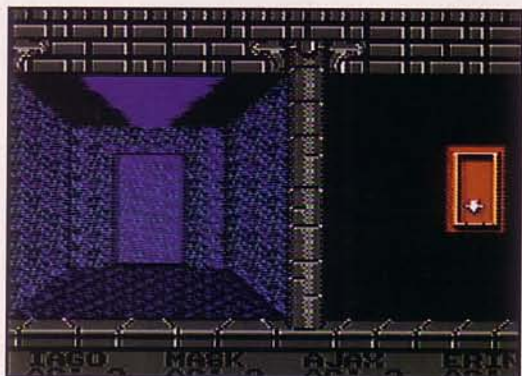
Vernietig één van de bunkers

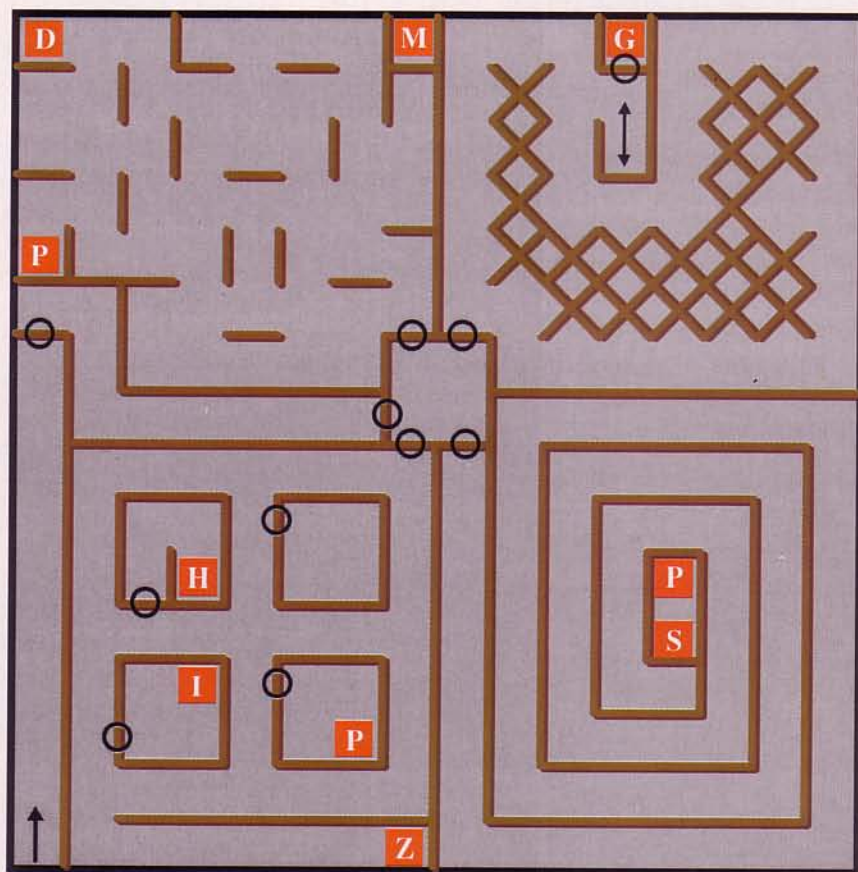
Swords and Serpents

Dit spel is een waar epos, met eindeloze ontmoetingen en confrontaties. De levels zijn enorm en zitten vol verborgen schatten in miljoenen magische monsters...

Aanbevolen team

Omdat tovenaars op magische wijze energie kunnen herstellen, kun je er het beste twee meenemen, samen met de krijger en de dief.





SLEUTEL TOT DE KAART

- D - Deadeye Spell
- P - Drukkussen
- G - Gouden sleutel
- M - Spiegelschild
- H - Hoefijzer
- X - Val
- I - Info
- S - Geheime deur
- Z - Zoompijp
- O - Deur

Voorwerpen en magie

Het spel zit vol prachtige sieraden. De meeste daarvan zijn bepalend voor je succes...

Robijnen glazen - Zijn te vinden in de rechter onderhoek van level 2 achter de afgesloten deur.

Gouden sleutel - Deze is nodig om de afgesloten deur te openen. Hij bevindt zich ook achter een afgesloten deur in level drie, die alleen kan worden geopend door op drie drukkussens te drukken. Gebruik je kaart om je bij je speurtocht te helpen.

Dode oog betovering - Bevindt zich in de linker bovenhoek van level 3.

Spiegelschild - Is te vinden in het midden van level 3. Maar je moet wel eerst de Passwall (passeer muur) betovering vinden om de kamer te kunnen binnengaan. Die is op level 5...

Krachtbetovering - Bevindt zich in de rechter bovenhoek van level vier.

Dodenmist - In het midden onderaan level vier.

Om in level 4 de sloten te kunnen openen, moet je eerst naar de linker bovenhoek, dan naar de rechter bovenhoek, dan naar de linker onderhoek en tenslotte naar de rechter onderhoek.



We zijn werkelijk overspoeld met tips over de nieuwste Game Boy™ spellen, maar het lijkt wel of de NES is overgeslagen! Als jij nog wat tips hebt betreffende spellen voor één van deze twee systemen, dan kun je die met honderddulzenden anderen delen door ze te sturen naar:

**Lezerstips , Club Nintendo, Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein**

Maar als je de spoken niet te pakken kunt krijgen, als de Turtles zijn uitgeschakeld of Mario door Bowser in elkaar wordt geslagen, bel dan de Nintendo Servicelijn: telefoon 03402-5 10 45. De Nintendo speladviseurs zijn op werkdagen bereikbaar van 12.00 - 19.00 uur en op zaterdag van 09.00 - 16.00 uur.



Bart Simpson Vs The Space Mutants

Om de kleur van de vogel te veranderen, moet je op het balkon daarnaast springen en een kersenbom onder hem gooien. Hij vliegt dan weg!

Francesco Agnellini
Italië

Power Blade

Paswoorden voor verschillende levels...

Sectie 2: D67B3930
Sectie 3: K5384JD2
Sectie 4: 4D8J66BJ
Sectie 5: 9BJ19FK4

Rene Huttman
Oostenrijk

Burai Fighter Deluxe
(Game Boy™)

Voer het paswoord HGDM in voor 99 extra levens!

Mercenary Force
(Game Boy™)

Om bij het begin over 50.000 yen te kunnen beschikken, druk je in het titelscherm op de A knop, de B knop, de onderkant van de vierpuntsdruktoets en de selectknop.

Bernhard Krenninger
Oostenrijk

Super Mario Bros. 2

Pas vanaf de start van wereld 4-3 op dat je Ostro niet doodt. Ga in plaats daarvan aan zijn rechterkant staan en gebruik vervolgens zijn ei om er overheen te komen!

Gerald Tournier
Frankrijk

Mega Man 2

Hier is een code die je rechtstreeks bij Dr. Wily brengt! A5-B2-B4-C1-C3-C5-D4-D5-E2.

Alexandre Le Moule
Frankrijk

Super Mario Bros. 3

Om bij het einde van het minifort op wereld 3 te komen, neem je de zesde deur rechts.

Dominique Deville
Frankrijk

Castlevania
(Game Boy™)

Ga in wereld 2, als je bij het einde van de enorme bruggen komt, naar beneden een ruimte in. Door eerst het touw rechts en dan dat aan de linkerkant te gebruiken kom je in een ruimte met een trap. Ga naar de vierde trede en wacht daar tot er een duivelsoog verschijnt. Sla daar vervolgens op als het de derde trede bereikt. Er verschijnt dan een ingang naar een geheime ruimte!

Roland Pais
Frankrijk

Gremlins 2



Hier zijn alle codes:

1-2 BVKF
2-1 DXNH
2-2 CGMW
3-1 NJTD
3-2 ZFPJ
4-1 SHMC
4-2 VLBB
5-1 NXRD

Serge de Goey
Holland

Nintendo World Cup
(Game Boy™)

Om de wedstrijd Duitsland-Italië in de halve finales te spelen, tik je 08613 in.
Om de wedstrijd Duitsland-Argentinië in de finale te spelen, tik je 01662 in.

Ruddy Mercks
Holland

Top Gun 2

Aan het einde van level één mikt een enorm vliegtuig bommen op je. Om dat te vernietigen moet je z'n vier straalmotoren opblazen.

Cedric Agullo
Frankrijk

Punch Out

Als koning Hippo met zijn schouders schudt en zijn mond opent, sla je hem tegen zijn hoofd en blijf je constant met je vuisten op zijn lichaam beuken. Gebruik deze techniek tot hij in elkaar zakt!

Xavier Franquet
Frankrijk

Hoogste Scores

NES

BATMAN

Michael Robertson	3 017 200
Nicolas Vandroogenbroeck	1 320 100
Kristof Vantieghem	952 300
Dries De Love	672 700
Benoit Ballieu	658 600
Olivier Jozeau	409 800
Stephane Bracaval	345 000
Frederic Bouillon	317 300
Andrew Hennuy	154 500

A BOY AND HIS BLOB

Laure Vercruysse	153 150
David Baes	15 263

BUBBLE BOBBLE

Joseph Bordui	2 767 600
Roberto Bonanni	1 907 080
Filippo Manfredi	1 790 000
Thea Smetsers	1 524 200
Caroline De Man	1 516 830
Natalia Castaldini	1 299 000
Christophe Leroy	1 117 780

COBRA TRIANGLE

Gregory Defourny	983 500
Jonathan Giacomelli	479 980

DOUBLE DRAGON

Stephane Bracaval	138 080
Kurt Beyrus	97 650

DOUBLE DRAGON II

Rodrigue Roland	487 120
Ludovic Godefroid	457 350
Michael Braunschmid	284 630
Sebastien Dierickx	162 190
Martijn Pennekamp	151 950
Alessandro Mazzoleni	148 160

DR MARIO

Patrick Chasset	348 800
Francine Ceulemans	135 000
Christelle Charlier	79 480

DUCK HUNT

Arnaud Duchamp	993 500
Andrea Melini	475 500

DUCK TALES™

Marieke Do Groot	18 908 000
Bjorn Bleyens	16 035 000
Elena Favino	14 744 000
Sylvie Peperstraete	13 250 000
Edouardo Sala	13 000 000
Vincenzo Carducci	11 205 000
Michael Feiertag	10 946 000
Simone Pellico	10 350 000
Sebastien Viguie	99 990

GHOSTS N GOBLINS

Martial Rouart	1 081 900
Patrick Van Cappellen	321 800

KICKLE CUBICLE

Patrick Chasset	5 274 400

KUNG FU

Didier Dechesne	1 989 910
Erick Mombaerts	949 200
Johan Devriese	548 090
Valery Goffart	532 030

PAPERBOY

Bert Vanbrabant	78 400

PINBALL

Bertrand Peret	734 980
Cedric Herpoel	488 440
Markus Hatzl	306 953

PINBOT

Louis Letecheur	99 999 999
Markus Mayerhofer	99 999 999
Richard Vervoot	99 999 999
Cindy De Kerf	38 356 200
Richard Godthelp	36 336 030
Jozef Detelder	26 728 200

ROBOCOP

Mattia Tommasone	357 550
Patrick Pickaert	103 646

SUPER MARIO BROS. 3

Philippe Bresson	9 999 990
Jonathan Karamat	9 999 990
Gerard Vestjens	9 999 990
Jamie Mardon	2 330 130
Cedric Lippens	2 194 960
Franz Auer	2 000 000
Sascha Augustin	1 515 880
Markus Erdegger	1 507 950
David Cursio	1 451 230
Andreas & Daniel Pratl	1 415 510
Michael Yip	1 397 040
Martin McCann	1 362 330
Irv Carette	1 350 450
Fabrice Morin	1 325 930
Pascal Weber	1 310 160
Alex Gibbons	1 309 150
Emma O Shea	1 284 490
Vittorio Meli	1 279 530
Gianny Marsoulle	1 276 250
Sebastien S'Tangers	1 077 460
Fulvio Branciamore	910 050

SNAKE RATTLE 'N ROLL

Emmanuel Pettini	999 700
Thomas Hermant	977 650
Thijs Van Aerde	977 200
Patrick Turner	965 900
Oliver Holzl	936 700
Filippo Manfredi	695 600
Rene Huttman	645 900
Diego Santini	494 300

SUPER MARIO LAND

Remy Lefranc	999 999
Daniel Lombart	999 999
Nico De Kuiper	999 999
Puria Ordubadi	999 999
Aymeric Parendel	999 999
Tom Dumon	900 000
Christian Haumer	782 500
Gregory Verhulst	734 390

TETRIS

Mattias De Moor	999 999
Florian Heriot	999 999
Michael Josling	999 999
Sebastien Marandel	999 999
Pascal Marion	999 999
Arnaud Nicolas	999 999
Simon Sourigon	999 999
Mathieu Tremolet	999 999
Arnaud Wyers	999 999

GAME BOY

BATMAN

Robert Marshall	478020
Andries Boersma	450 740
Pierre Sailliez	410 440
Gregory Verhulst	336 600

DR MARIO

Brecht Muyttens	16 300

DUCK TALES™

Dagmar Rachbauer	11 113 000

FORTRESS OF FEAR

Aitor Lopez	65 450

GOLF

Jose Alonso	-21

TETRIS

Stefan Wohlschlager	434 732
Malcom Busfield	431 297
Puria Ordubadi	342 000
Jan Bosshard	320 434
Gert Schnider	318 913
Everhard Hofland	318 680
Damien Michot	313 229
Olivier Coyette	248 621
Francesco Anaclerico	220 579
Nicolas Ginoux	218 980

Uiteraard is het je om roem en toejuichingen te doen, maar je moet je plaats op de pagina met Hoogste Scores wel écht verdienen! Eerlijk gezegd kunnen we je naam maar één keer in de lijst afdrukken. En om daarop de grootste kans te maken, kun je het beste al je hoogste scores inzenden! Wat we van je nodig hebben is een lijst met die scores, alsmede je naam, je leeftijd (wees maar niet verlegen), je adres en een foto van elke score. Vooral je leeftijd is voor ons van belang, want we baseren onze keus niet alleen op je score, maar ook op je prestatieniveau! En wat dacht je van wat ouder/kind-combinaties?We weten dat er talloze moeders en vaders tot laat in de avond spelen. Waarom zou u uw scores niet eens met die van de jongere generatie vergelijken (maar niet knoeien)?

Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland.

Populairste spellen



Komt er nooit een einde aan deze toppositie? Links en rechts in Europa zijn de NES- en Game Boy™-eigenaren helemaal Mario-gek. Zijn spellen staan bovenaan in beide Club Nintendo lijsten. Maar hij moet toch uitkijken - The Simpsons komer er aan!

Wij willen ook graag jouw stem voor de NES en Game Boy™ lijsten. Zet daarom je top tien voor de NES en/of je top vijf voor de Game Boy™ op een stuk papier en stuur dat naar het gebruikelijke adres.

NES - TOP TIEN

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. SUPER MARIO BROS. 2
3. SUPER MARIO BROS.
4. TMHT
5. LEGEND OF ZELDA
6. THE ADVENTURE OF LINK
7. DOUBLE DRAGON II
8. THE SIMPSONS
9. BATMAN
10. TOP GUN 2

GAME BOY™ - TOP VIJF

1. SUPER MARIO LAND
2. DUCK TALES™ *
3. CASTLEVANIA
4. DR. MARIO
5. THE SIMPSONS

Postbus

Redaktie Club Nintendo,
Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein,
Nederland

Beste Club Nintendo,
Ik ben helemaal gek op jullie want de spellen zijn zo mooi, ik heb een Game Boy™ en die neem ik overal mee naar toe. Ik heb pas drie spellen: "Tetris", "Super Mario Land" en "Navy Seals".

Mijn mamma speelt er ook mee, eerst Tetris en toen is ze "Super Mario Land" gaan proberen. En mijn opa van 68 vindt het zelfs nog leuk.

Ik zeg altijd tegen iedereen: "NINTENDO, DAT IS HET"!!!

Rob van der Burgt, Deurne, Holland

Beste Rob,
Wij vinden het leuk om te horen dat je zoveel plezier hebt van je Game Boy™. En dat zelfs je opa er enthousiast over is! Wie weet halen je moeder en jij nog wel eens een hele hoge score voor het Club Nintendo Magazine.

Beste Club Nintendo,
Mijn naam is Paul en ik wou even zeggen dat ook in Zoetermeer het Nintendo systeem erg gewaardeerd wordt. In de wijk waar ik woon zijn we zo gek van Nintendo dat we er samen boeken over hebben gemaakt. Natuurlijk met Mario op de voorkaft, informatie over spelletjes van binnen en ook plaatjes zijn bij de boeken verwerkt.

Ook mijn ouders zijn helemaal weg van Nintendo. Rad Racer is één van de spellen die ik heb. Elke avond als mijn vader uit zijn werk komt, duikt hij achter de Nintendo en speelt een paar potjes Rad Racer. Mijn moeder moet van dit spel niets hebben. Zij speelt liever een potje Mario Bros. 1. Ook is het zo, dat niet alleen ik "Super Mario Bros." uit kan spelen, mijn ouders hebben dit spel ook al vaak uitgespeeld.

Paul van Werkhooven, Zoetermeer, Holland

Beste Paul,
Wat leuk dat jullie in de wijk een boek over Nintendo hebben gemaakt! Wat wij ook al zo leuk vinden is, dat je ouders net zo enthousiast zijn als jij. Zo zie je maar: Nintendo is er voor jong en oud!

Beste Super Mario Bros,
Ik heb een broertje van twee jaar oud. Hij weet al wereld 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 2-1 en 2-2 te halen met SMB. Ook kan hij "Super Mario Bros. 3" heel goed. Maar het beste kan hij Duckhunt. Hiermee kan hij level 8 al halen (wel vlak voor het scherm). Echt een wonderkind, hè! (Dit is geen grapje).

Pasquinel Hatumena, Apeldoorn, Holland

Beste Pasquinel,
Wij vinden jouw broertje van twee jaar ook een bijzondere jongen hoor! Je mag best trots op hem zijn. Wij vinden het erg leuk dat je ons dit hebt willen vertellen. Doe je de groeten aan je broertje van ons?

Beste Mario,
Ik kan alles uitspelen van Mario Bros, behalve "Super Mario Bros.". Daar word ik altijd af bij het doolhof. Ik kan daar de weg maar niet spelen. Vind jij dat erg als jij in dat spel dood gaat? Daar kan ik niks aan doen als ik speel.

Sing Ho, Eindhoven, Holland

Beste Sing,
Wat goed dat je al bijna alle spellen van Mario kunt uitspelen. Mario vindt het helemaal niet erg wanneer hij dood gaat in het doolhof, want iedere keer breng jij hem weer tot leven!

Beste Club Nintendo,
Op de laatste zaterdag in augustus is het de traditie dat er een allegorisch corso gehouden wordt. Jaarlijks worden er tegen de één miljoen dahlia's, honderden kilo's zaad en andere natuurlijke produkten verwerkt. Op zo'n 12 praalwagens. Dit vereist vele maanden werk.

Ikzelf zit ook bij zo'n groep. Onze groep heet "FATAL ATTRACTION". Vorig jaar was ons debuut. Toen hebben we Asterix & Obelix en de Koperen Ketel uitgebeeld, wat ons een fraaie derde plaats opleverde. Dit jaar willen wij het onderwerp "Nintendo Spellen" uitbeelden.

Jetse Beeksma, Vollenhove, Holland

Beste Jetse,
Wat leuk dat jullie dit jaar Nintendo als onderwerp nemen. Wij wensen jullie veel succes. Laten jullie ons nog even weten welke prijs jullie dit jaar gekregen hebben?

Hoe het weer er ook gaat uitzien...

Voor NES- en Game Boy-bezitters wordt dit de heetste zomer van allemaal!



Nintendo is een gedeponeerd handelsmerk van Nintendo Co. Ltd.